

LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 134 LIRE 7.000

# L'ETERNAUTA

TUTTO  
NUOVO!!

FUMETTI  
&  
GAMES



GIUGNO 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%



# **ALL AMERICAN COMICS:**

**le migliori miniserie del momento  
della prestigiosa  
casa editrice statunitense**

**DC Comics,**

**proposte nella nuova**

**Linea Vertigo!**

*supereroi adulti*

*per il lettore più esigente!*

**SOGNO E MAGIA**

*testi da best-seller*

*illustrati dai grandi maestri  
del cartooning mondiale*

**COMIC ART propone come sempre  
fumetti di ottima qualità**

**con mezzi di stampa d'alta tecnologia  
a costi bassissimi!!**

**ogni mese in edicola:**

**48 pagine a colori - lire 1.900**

**64 pagine a colori - lire 2.900**



Eccoci al secondo appuntamento con la rinnovatissima versione de "L'Eternauta". Le nuove rubriche, che abbiamo messo a punto insieme ai nostri collaboratori dopo lunghe discussioni redazionali, sono legate tra loro dal filo rosso del gioco, della fantasia, del fantastico, e testimoniano ancora una volta che tutti gli aspetti di quella che convenzionalmente viene definita "cultura" sono per noi saldamente connessi, verrebbe quasi voglia di dire "interfacciati", e non separati dai quei condotti a tenuta stagna che i cosiddetti specialisti tentano in ogni occasione di costruire.

Aperte la rivista, immergetevi nel mondo del bridge, schierate il vostro esercito di carte francesi e preparatevi alla battaglia intellettuale, alla tenzone giocosa con i vostri avversari; la stessa suspense la potete ricavare da un videogame, da un'incursione nella realtà virtuale, dalle guerre di carta dei giochi di società o dei giochi di ruolo.

Costruite il modellino di un'astronave, disegnatelo, o - se siete più pigri - leggetevi le storie a fumetti che vi proponiamo: avranno il magico potere di calarvi nella "realtà del sogno", se mi passate questa contraddizione in termini. Se amate proprio i giochi linguistici, giro la palla alla rubrica "Deliri" di Sergio Valzania; lui saprà guidarvi meglio di me tra i meandri delle etimologie e tra i "divertissements" della ragione, e la sua presenza su questa rivista contribuisce ad assottigliare il muro che spesso separa la cultura letteraria e quella ludica.

**Lorenzo Bartoli**

<b>Il vagabondo dei limbi</b> di C. Godard & J. Ribera	<b>2</b>
<b>News</b> a cura de L'Eternauta	<b>49</b>
<b>Antefatto</b> a cura di L. Gori	<b>49</b>
<b>Posteterna</b>	<b>50</b>
<b>Il grande cacciatore</b> di A. Angiolino & L. Giuliano	<b>52</b>
<b>Antepreme &amp; backstage</b> a cura di R. Milan & P. Siena	<b>54</b>
<b>Rosso, rossissimo, praticamente nero</b> di G. de Turreis	<b>56</b>
<b>Ghita di Alizarr</b> di F. Thorne	<b>58</b>
<b>Balla con la storia: la battaglia di Waterloo</b> di M. Casa	<b>68</b>
<b>Il bridge e il suo universo</b> di B. Parisi	<b>70</b>
<b>Il fascino del Black Jack</b> di V. Boero	<b>72</b>
<b>Giochi in riva al mare</b> di R. Flaibani	<b>74</b>
<b>Una probabilità su mille</b> di A.A. Fernandez	<b>75</b>
<b>Di opposto in opposto</b> di S. Valzania	<b>91</b>
<b>Guerre in mondi fantastici</b> di L. Molina	<b>92</b>
<b>La pazza saggezza</b> di C. Fiore	<b>94</b>
<b>Indice di gradimento</b>	<b>96</b>
<b>Lungometraggi Disney sempreverdi</b> di R. Genovesi	<b>97</b>
<b>Il grande schermo su un CD</b> di R. Genovesi	<b>98</b>
<b>Guerre di carta</b> di M. Donadoni & M. Rosa	<b>101</b>
<b>Il planetoide</b> di R. Corben	<b>102</b>
<b>Recensioni &amp; notizie</b> a cura di R. Genovesi & E. Passaro	<b>110</b>
<b>La "star" in vinile di un B-movie</b> di P. Siena	<b>112</b>



# Il vagabondo dei limbi: Il solitario di Godard & Ribera

NELL'IMMENSO UNIVERSO C'E' UN VASCELLO LUMINOSO, VIVO DEI RIFLESSI DELLE STELLE ...



... CHE VA ALLA DERIVA NELL'IMMENSO VUOTO ...



IN UNA CABINA C'E' UN UOMO POSSENTE E SERIO ...



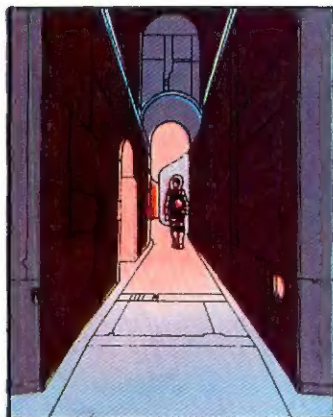
... CHE CONSULTA DELLE CARTE ASTRALI ALLA VANA RICERCA DEL SENSO ...



... DELLA SUA VITA.



NELL'INFINITO LABIRINTO, RICCO DI BUII, CORRIDOI E VICOLI CIECHI ...



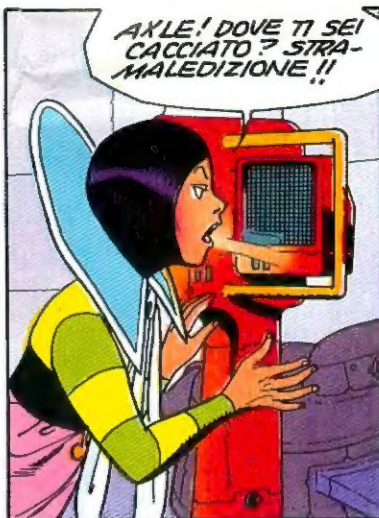
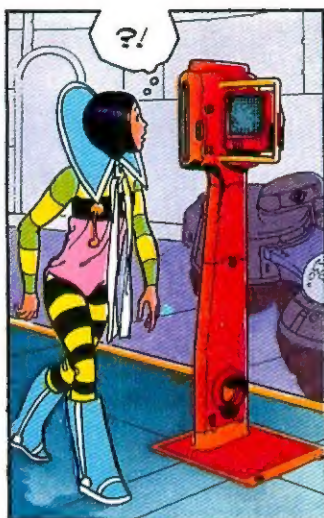
... CAMMINA UNA PICCOLA RAGAZZA ...



... ESAUPERATA DALLA NOIA.







SONO IN UNA DELLE CABINE DELLO PSEUDOCARGO, DOVE SONO CONSERVATE LE ANTICHE CARTE ASTRALI. SMETTILA DI STRILLARE COME UNA GALLINA, MI ROMPI I TIMPANI!







\* Nell'episodio precedente.

„ UN MONDO FELICE, FANTASTICO, RICCO DI IMPREVISTI, CANZONI, FESTE, RIZATE E AMICI, NIENT'ALTRO CHE AMICI D'APPERTUTTO.

UN MONDO IN CUI FOSSE POSSIBILE ESSERE FELICI, DOVE E' SEMPRE BELLO SVEGLIARSI AL MATTINO, E DOVE LA NOTTE E' SEMPRE TENERA E IL SOLE DOLCE...

CAPISCI, AXLE? DIMMI, ALMENO RIESCI A CAPIRMI?











CERCA DI STARE FERMA PER DUE MINUTI, POGGIA IL TUO SEDERE SU QUALCHE PARTE E ASPETTA CON PAZIENZA!

WOW! CERTO CHE IL TUO TONO SI ADDICE AL MIO UMORE... MOLTO BENE!...



WOOAHH! BUONDI! AXLE! SEMPRE AL SUO SERVIZIO... HA BISOGNO DI ME?



SÌ, MATT, VECCHIO MIO! ANCHE SE NON È PERZ ME, PIUTTOSTO PERZ LA PICCOLA...

LA NAVICELLA È TALMENTE GRANDE... SI ANNOIA CON NOI... TEMO CHE VOGLIA ABBANDONARCI!



ANDIAMO! SI TRATTERÀ DI SICURO DI UN CAMBIAMENTO D'UMORE... SA COM'È FATTA LA PICCOLA!

NON QUESTA VOLTA, MATT, MI SEGUA!... VORREBBE SBARGARE, MA NON IMMAGINA DOVE... SU UN MONDO "TRI 3 A3".



UN "TRI 3 A3"?... MA... MA NON ESISTE!

LA FREGO, MATT! SO CHE IL NOSTRO PC CENTRALE NON NE HA MAI SCOPERTO UNO... MA QUESTO NON PROVA NULLA! LA SUA "AREA DI INDAGINE" SI LIMITA ALLE PROVINCE ESTERNE E...

CHE STARÀ ARCHITETTANDO?



IN OGNI CASO A BORDO NON ABBIAMO NESSUN TIPO DI DETECTOR IN GRADO DI LOCALIZZARE QUEL GENERE DI PIAN...

ALLORA NE CREI UNO!

ALLORA È QUESTO!! QUEL GROSSO IMBECILLE VUOLE PRENDERMI IN PAROLA!





MA...  
MA...MA...?

ALLORA E' VERO, SIGNORINA.  
VUOLE LASCIARCI ?



ESATTA-  
MENTE !!

NE HO LE BISACCE  
PIENE DI QUESTO  
POSTO.  
STRAMALEDI-  
ZIONE !!



UN DETECTOR DA "TR13A3"  
... CERTO CHE NE INVENTA  
AXLE ! EFFURE SA BENE  
CHE NON BASTEREBBE  
TUTTA LA MEMORIA DEL PC  
DI BORDO PER ...

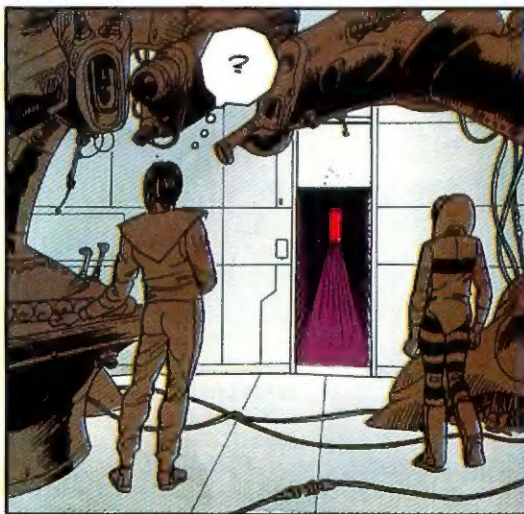


MI PRENDI  
IN GIRO, NE SO-  
NO CERTA !

PERO' ! A PROPOSI-  
TO DI MEMORIA ...  
VIENI A VEDERE  
UNA COSA, MATT !



GUARDA COSA HO TROVATO  
MENTRE CURIOSAVO IN  
GIRO PER IL LABORATORIO,  
E' STRANO ...



?

PER L'INFERNO !!  
UN PASSAGGIO  
SEGRETO CHE NON  
CONOSCEVO !!!





CHE MERAVIGLIOSA  
SCOPERTA HA FATTO,  
SIGNORINA ... MI  
RICORDAVO CHE DA  
QUALCHE PARTE  
SI PARLAVA  
DELLA SUA ESI-  
STENZA ...



... QUINDI SAPEVO  
CHE C'ERA,  
MA NON POTEVO  
SAPERE  
DOVE!



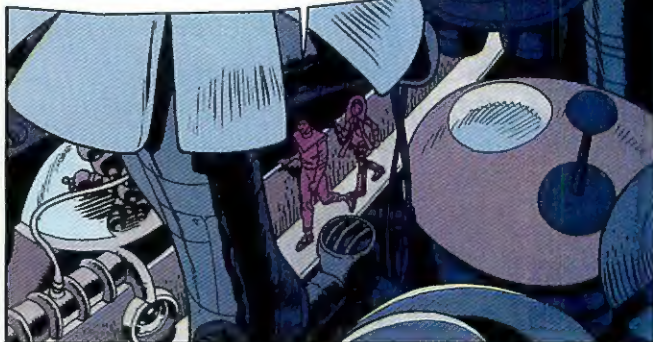
MI FAI MO-  
RIRE D'IMPA-  
ZIENZA, MATT!!  
MA, PER LA  
MISERIA!  
DOVE CONDUR-  
RA' QUESTO  
CORRIDOIO?



PORTA NEL  
LABORATORIO DEL  
PROFESSOR MUNSHINE,  
COSTRUTTORE DI  
QUESTA NAVICELLA  
E PADRE DI  
AXLE!



COME BEN SA, ERA UN INGEG-  
NERE FORTENTOSO, CHE HA  
LAVORATO CON SQUADRE DI ROBOT  
A TUTTE LE POSSIBILI SCOPERTE ...  
DURANTE LA SUA LUNGA  
CARRIERA HA APERTO MOL-  
TISSIME STRADE ALLA  
RICERCA, OSANDO TUTTO ...



"SI FERMO"  
SPESSE DURANTE  
IL CAMMINO, LA-  
SCIANDO I SUOI  
LAVORI A META',  
SPAVENTATO DA  
QUELLO CHE  
INTRAVEDEVA  
DURANTE LE  
SUE RI-  
CERCHE...



QUI HA LASCIATO  
IL RISULTATO DELLE  
SUE INNUMEREVOLI  
IMPRESE, CONSCIO  
CHE LA COSA FONDA-  
MENTALE FOSSE  
NON FARNE USO  
PER ALCUN  
MOTIVO!!



STRAMAEDI-  
ZIONE, CHE  
CAVOLO DI  
POSTO!!!









PIANO, SIGNORINA,  
PIANO / FACCIA MOLTA  
ATTENZIONE A DOVE  
METTE I PIEDI ... E  
SOPRATTUTTO NON  
TOCCHI NULLA ...  
LEI ...



... RISCHIA DI  
METTERE IN  
MOTO NON  
SO QUALE ...

CHI SE NE  
FREGA, MATT!!  
NON SEI ALTRO  
CHE UN RUPAZZO  
SENZA  
FANTASIA!



PER L'INFERNO!  
MI CHIEDO  
PERCHÉ MI AB-  
BIANO DOTATO  
DI TUTTE QUESTE  
GHIANDOLE  
SUOZIFERE ...



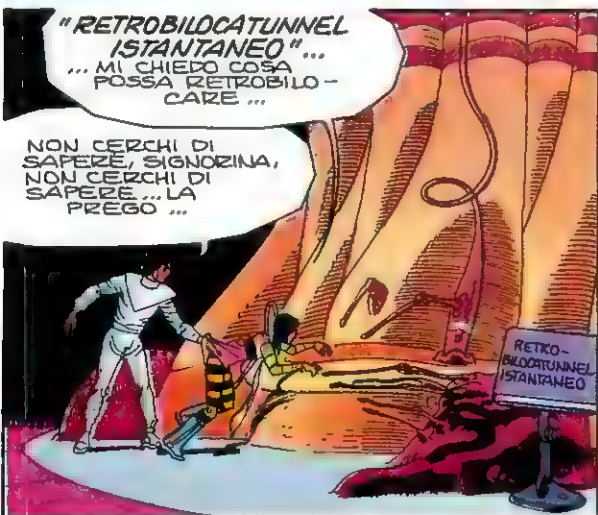
"FISSILOTRANSFO".  
MI CHIEDO A  
COSA POSSA ...

NON SE  
LO CHIEDA,  
SIGNORINA, NON  
SE LO CHIEDA,  
LA SUPPLI-  
CO ...



"ALABASTRO  
PSICOFANTASMATORE" ...  
... MI CHIEDO A COSA  
SERVA ...

LO DI-  
MENTICHI,  
SIGNORINA,  
LO DIMEN-  
TICHI ... LA  
PREGO ...



"RETROBILOCATUNNEL  
ISTANTANEO" ...  
... MI CHIEDO COSA  
POSSA RETROBILO-  
CARE ...

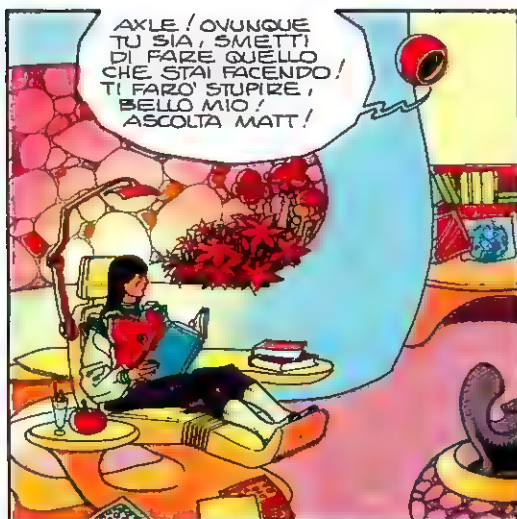
NON CERCHI DI  
SAPERE, SIGNORINA,  
NON CERCHI DI  
SAPERE ... LA  
PREGO ...



DETECTOR DI  
"TRI3A3"

DETECTOR  
DI ... COSA  
?/?







NEL LABORATO-  
RIO CENTRALE ...

E ADESSO CHE HAI  
MONTATO 'STA  
SPECIE DI ATTREZZO,  
QUANTO CI MET-  
TERA' A DIRCI  
QUALCOSA ?

NON LO  
SO, SIGNO-  
RINA ...

... IL SISTEMA D'USO  
SEMBRA ELEMENTA-  
RE, I CODICI DI RILEVA-  
MENTO SONO LAPALISSIANI  
E L'APERTURA DEL CAMPO  
E' APPROSSIMATIVA-  
MENTE DI 120° CON  
UNA FORZATA QUASI  
ILLIMITATA ...

QUESTO  
SEMPRE GRA-  
ZIE ALL'ACUME  
DELL'INGEGNER  
MUNSHINE  
CHE ...

?!?

Biiipbip  
biiipbip

Biiipbipbiiipbip

QUI! HO  
TROVATO  
UN MONDO  
"TR13A3"!!

CHE MERAVIGLIA  
TECNOLOGICA!  
NON IMMAGI-  
NAVO CHE  
ESISTESSE  
UNA COSA  
SIMILE  
NELL'UNIV ...

BASTA  
SCEMPAZZI-  
NI! SUBITO  
AL POSTO DI  
PILOTAGGIO!  
HO FRETTA  
DI VEDERE  
QUEL  
LUOGO!



CHE STAI  
FACENDO ?

TRA  
DUE ORE  
LUCI SAREMO  
ARRIVATI.  
PREPARO LE  
MIE COSE  
E VADO  
VIA!

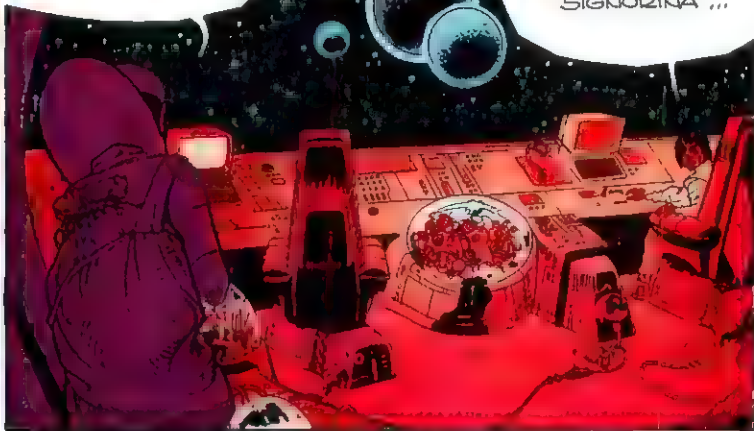
11  
22





MATT, QUALI SONO  
LE CONDIZIONI  
ATMOSFERICHE  
DI UN PIANETA  
"TRIAS" ?

VISTA LA  
SUA POSIZIONE,  
DIREI LE MIGLIORI  
CHE SI POSSANO  
IMMAGINARE,  
SIGNORINA ...



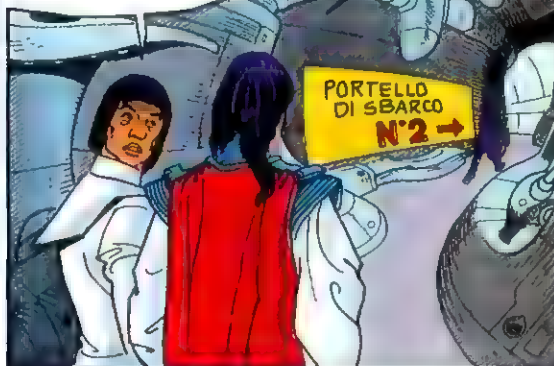
PREPARARSI  
ALLO SBARCO,  
MATT! NON C'È LA  
FACCIO PIÙ!  
A STARE AL  
CHIUSO! SOLE!  
VOGLIO IL SOLE!  
**IL SOLE!!!  
VERO!!!**

LA LASCERA'  
ANDARE SU UN  
PIANETA SCONO-  
SCIUTO SENZA  
SORVEGLIANZA  
ALCUNA, AXLE ?

DEVO AM-  
METTERE CHE  
LA COSA MI FA  
INCAVOLARE  
NON POCO ...

AXLE!  
MIO AMICO  
DI SEMPRE  
... SA CHE  
NON È  
CHE UNA  
BAMBI-  
NA ...

NON  
IN TUTTO,  
AMICO  
MIO ...  
NON PUÒ  
CAPIRE ...



MI PERMETTA ALMENO DI  
METTERE UN "SEGUO/D"  
ALLE COSTOLE ... JAMY -  
SEMPRE - L'È ESPERTIS-  
SIMO NEL CAMPO DEL PEDI-  
NAMENTO, NON SI ACCORGE-  
RA DI NULLA, E AVREMO  
SEMPRE UN OCCHIO SU DI  
LEI ... DICA DI SÌ,  
AXLE!

FACCIA  
CIO' CHE VUOLE ...  
È AFFAR  
SUO ...

AVREBBE VOLUTO  
FARLO LUI, MA NON LO  
AVREBBE CONFESSATO  
PER NULLA AL MONDO.  
CHE TESTA DI MULO  
QUEI DUE!





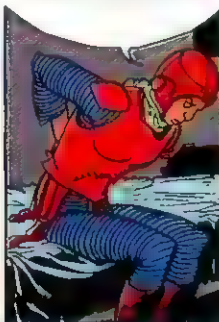
SEMPRE-LI! HO UNA MISSIONE IMPORTANTE DA AFFIDARTI ...



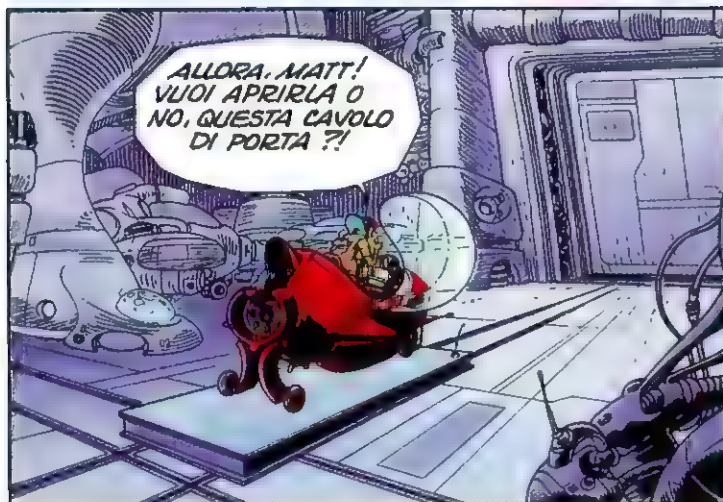
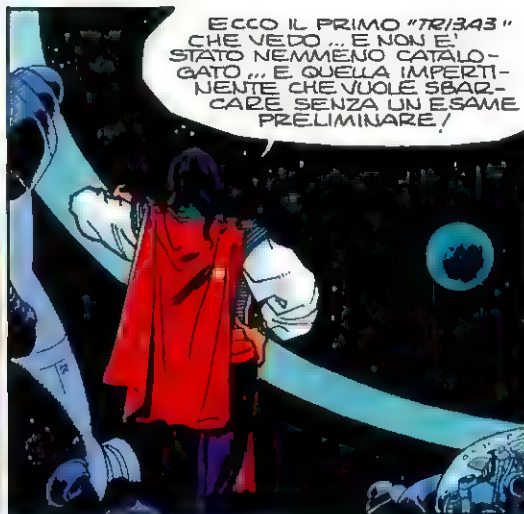
CHE? CHI... CHI E' ?

...SVEGLIA, VECCHIO MIO! SVEGLIA!

MA CORTO DI UN CIRCUITO, NON MI SI POTREBBE SVEGLIARE UN PO' PRIMA, IN MODO DA LASCIARMI ATTIVARE LE SINAPSI? NON RICORDO NEMMENO CHI SONO ...

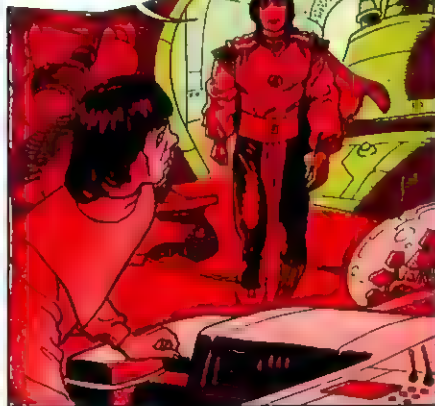


ECCO IL PRIMO "TRIZAS" CHE VEDO ... E NON E' STATO NEMMENO CATALOGATO ... E QUELLA IMPERTINENTE CHE VUOLE SBARCARRE SENZA UN ESAME PRELIMINARE!



ALLORA, MATT! VUOI APRIRLA O NO, QUESTA CAVOLO DI PORTA ?!

UN SECONDO, MATT! COSA DICONO LE INFO ?



IN BASE ALLE MIE ANALISI TERMO-VERIFICATRICI SIAMO DI FRONTE AD UNA RAZZA PROTO-UMANOIDE CLASSICA ... POPOLAZIONE NELLA MEDIA ... CONCENTRAZIONI NON ECCESSIVE ...



GRADO DI AGGRESSIVITA' ?

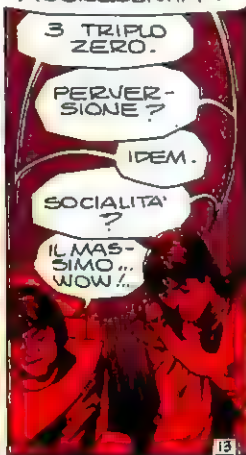
3 TRIPLO ZERO.

PERVERSIONE ?

IDEM.

SOCIALITA' ?

IL MASSIMO ... WOW ...



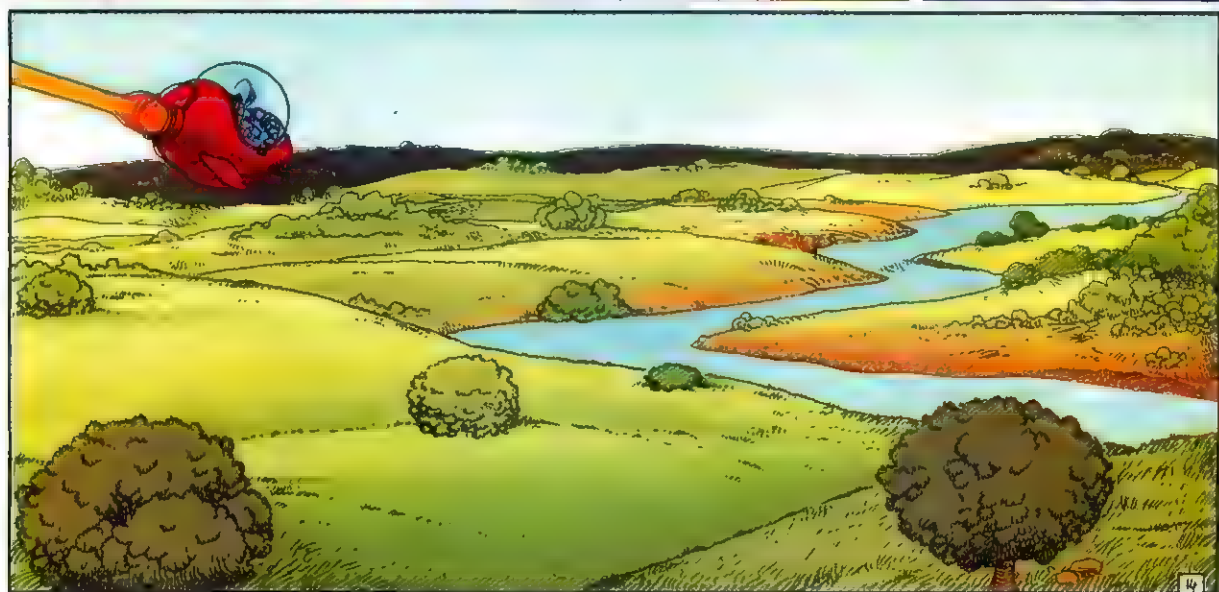
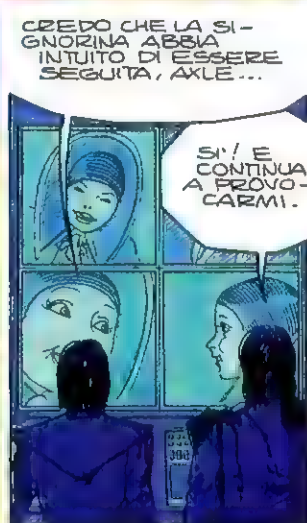
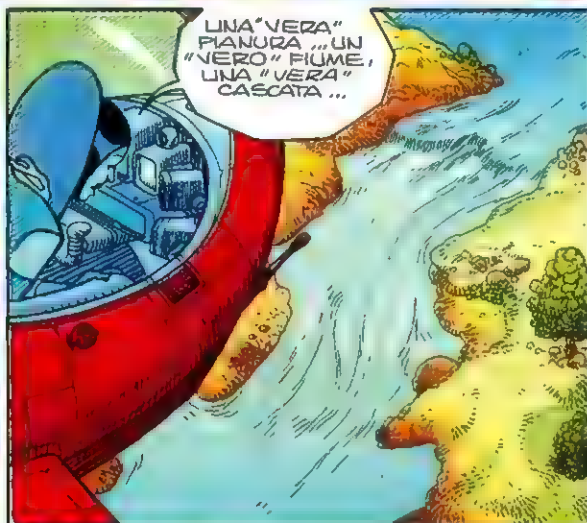
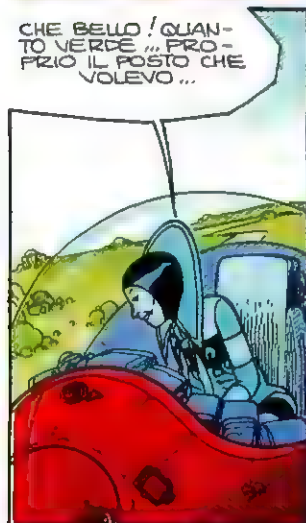
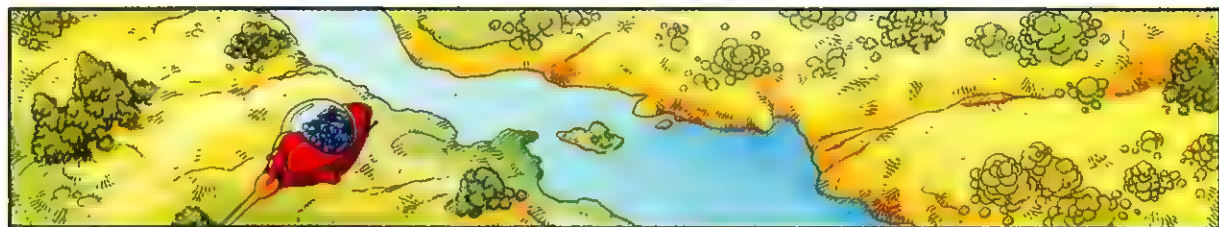
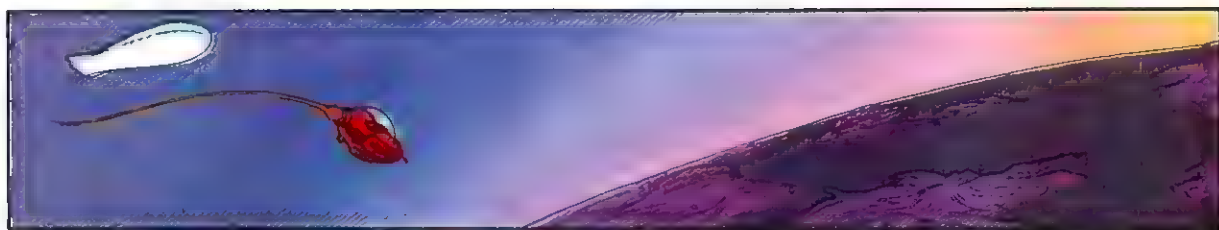
13  
22

... PERCHE' CI SONO TANTI KORIZAN? DEVE ESSERCI UN PERICOLO DA QUALCHE PARTE ...

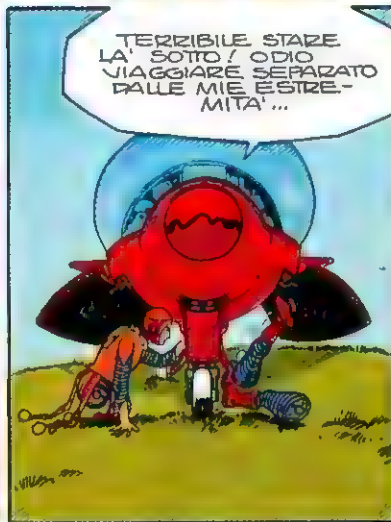
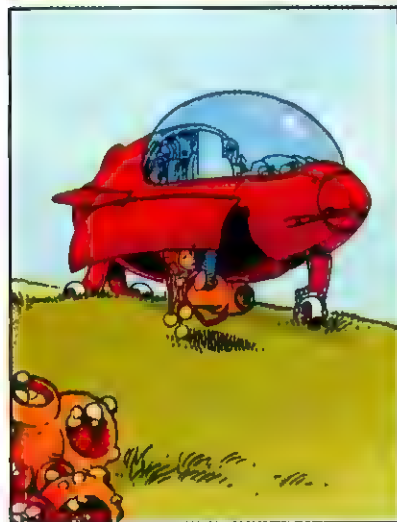
CERTO! MA DOVE ?!?









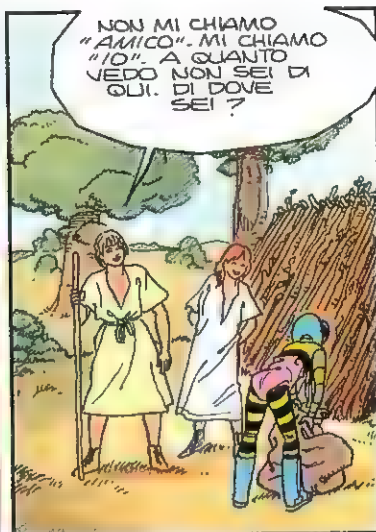






CIAO, TU.

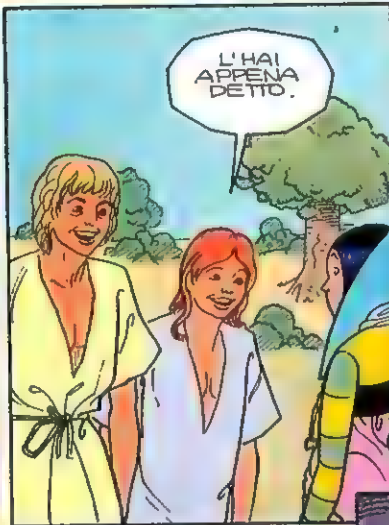
BUON-  
GIORNO,  
AMICO.



NON MI CHIAMO  
"AMICO". MI CHIAMO  
"IO". A QUANTO  
VEDO NON SEI DI  
QUI. DI DOVE  
SEI?



VENGO  
DA LONTANO -  
DA LASSU'. E'  
TU, COM'E',  
CHE TI  
CHIAMO?



L'HAI  
APPENA  
DETTO.



IO NON HO DET-  
TO NULLA!

HAI DETTO "TU". E'  
COSI' CHE CI CHIAMIAMO  
QUI. IO MI CHIAMO "IO",  
E TU TI CHIAMO  
"TU".



TU TI CHIAMO  
"TU"? E TU?

ANCH'IO!  
COME  
TUTTI.



AH, SI' ? BOH ...  
SE LO DITE  
VOI - IO  
MI CHIAMO  
MUSKY ...

MA  
NO, TU  
TI CHIAMO  
"IO" PER  
TE ...

E "TU"  
PER TUTTI  
GLI  
ALTRI ...



E'  
TALMENTE  
FACILE ...

SI VEDE  
CHE NON  
SEI DI  
QUI!

SENTITO  
LI' A  
BORDO? ...  
SONO  
PREOC-  
CUPATO ...

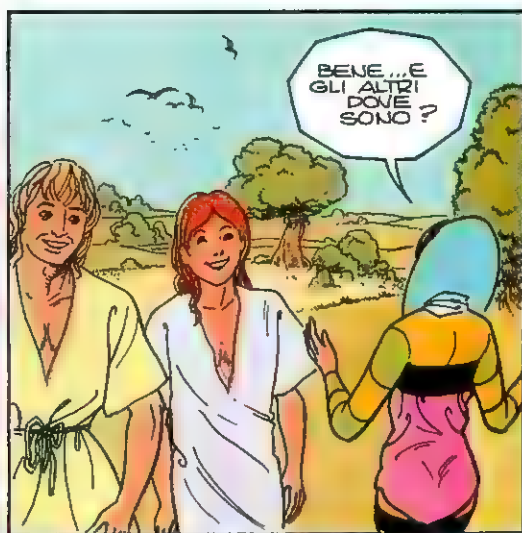




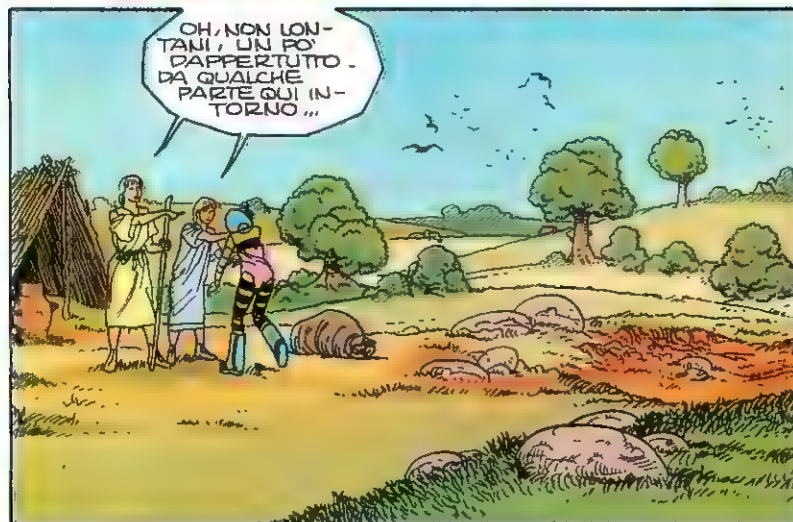
NON PERDERE  
LA DI VISTA,  
JAMY-SEMPRE-LI'!  
STO COMINCIANDO  
A CAPIRE ...



... E TEMO  
CHE SAREMO  
COSTRETTI AD  
INTERVENIRE  
AL PIU' PESTO ...



BENE ... E  
GLI ALTRI  
DOVE  
SONO ?



OH, NON LON-  
TANI, UN PO'  
DAPPERTUTTO -  
DA QUALCHE  
PARTE QUI IN-  
TORNO ...

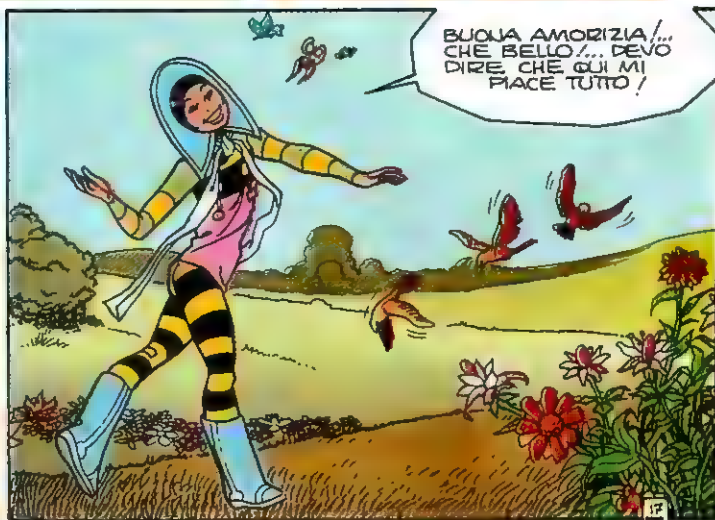


VADO A  
FARE UN  
GIETTO ... MI  
GUARDATE IL  
BAGAGLIO ?

MA  
CERTO -  
FIDATI  
TU !

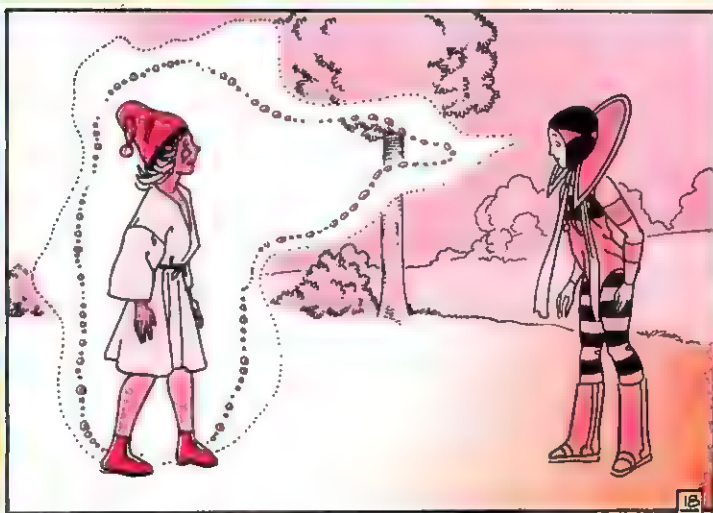
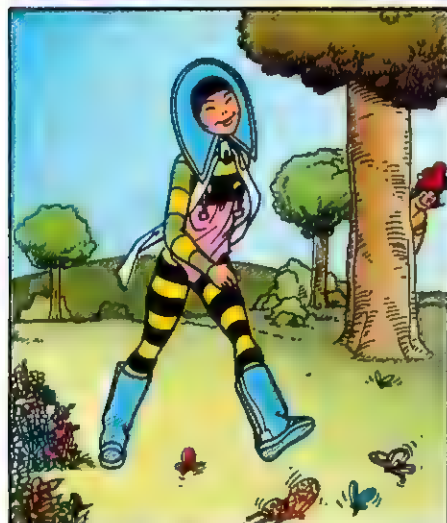


E BUONA  
AMORIZIA !



BUONA AMORIZIA !  
CHE BELLO ... DEVO  
DIRE CHE QUI MI  
PIACE TUTTO !







PER TUTTI I BUCHI NERI!  
VENGA, PRESTO!  
GUARDI GLI SCHERMI!  
I RILEVATORI SONO  
IMPAZZITI ...



GRAZIE, TU. GRAZIE / IL MIO  
CUORE E' COLMO DI GIOIA ALL'IDEA  
DI AVERE INTESSTO CON TE,  
GRAZIE ALLA FRASE CONSACRATA,  
IL PRIMO DEI TRE INDISSOLUBILI  
LEGAMI ...



AH, SI'?... PER  
LA MISERIA!  
SIETE DAVVERO  
UN SACCO AMABILI  
DA QUESTE PARTI...  
A PROPOSITO,  
DOVE SIAMO  
QUI, PRECISA-  
MENTE?

QUI.

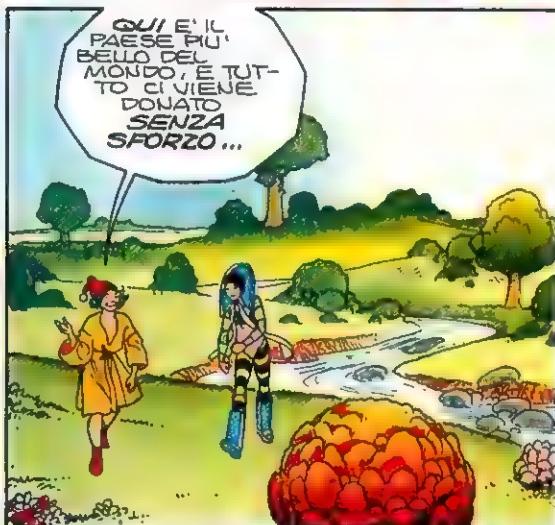
QUI?



VIENI!  
TI FACCO  
VISITARE  
"QUI"!



QUI E' IL  
PAESE PIU'  
BELLO DEL  
MONDO, E TUT-  
TO CI VIENE  
DONATO  
SENZA  
SFORZO...



I DELIZIOSI  
FRUTTI DEGLI AL-  
BERI CADONO  
NELLE MANI  
DI COLORO CHE  
PASSANO ...



... GLI ORTAGGI  
POI SONO TALMENTE  
GRANDI CHE POSSONO  
ESSERE MANGIATI  
SENZA DOVERSI NEM-  
MENO CHINARE ...



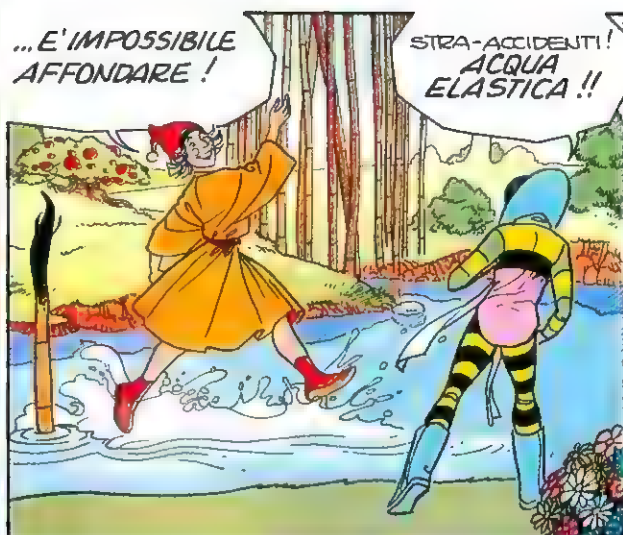




NEI FIUMI  
LA CONSISTEN-  
ZA DELL'ACQUA  
E' TALE  
CHE TUTTI  
I CORPI ...



... ANCHE I  
PIU' PESANTI,  
NON POSSONO  
AFFONDAR-  
VI ...

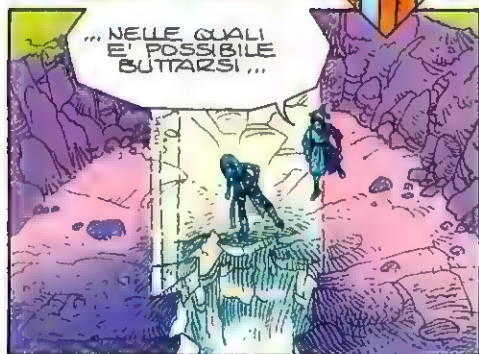


... E' IMPOSSIBILE  
AFFONDARE !

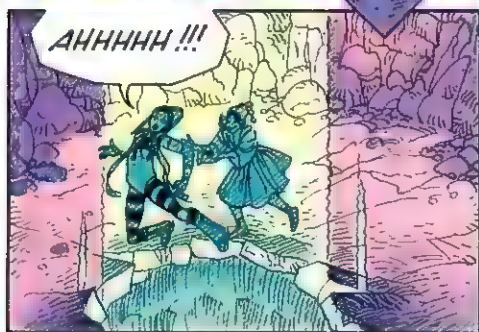
STRA-ACCIDENTI!  
ACQUA  
ELASTICA !!



UN FO' OVUNQUE SONO  
APERTI DEI CRATERI  
ANTIGRAVITA' CHE PER-  
METTONO A CHI VUOLE DI  
AVERE A DISPOSIZIONE  
DELLE COLONNE DI  
VERO "NULLA" ...



... NELLE QUALI  
E' POSSIBILE  
BUTTARSI ...



AHHHHH !!!



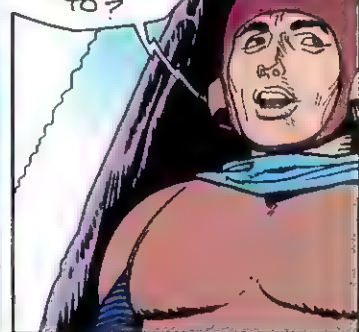
... E  
VOLTEGGIARE  
SENZA  
PAURA COME  
GLI UCELLI DEL  
CIELO, SENZA  
MAI TEMERE  
DI RICADERE  
PESANTE-  
MENTE !



PER TUTTE LE  
GALASSIE ! QUE-  
STO PIANETA E'  
FANTASTICO !!

AXLE  
SENTO CHE  
SI TRATTA DI  
UN TIZANELLO ...  
QUANDO  
DOVEO INTER-  
VENIRE ?

QUESTO E'  
IL PROBLE-  
MA, JAMY  
NON LO SO  
PROPRIO ... E  
SE MI FOSSI  
SBAGLIA-  
TO ?





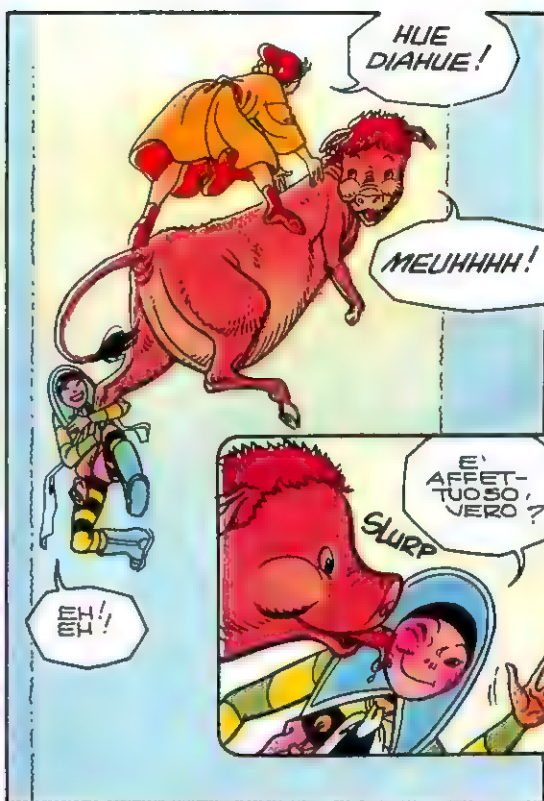


QUANTO  
AGLI ANIMALI,  
SONO NUMEROSI  
E VARI, SONO  
ERBIVORI  
PACIFICI E  
TRANQUILLI ...



... E SONO  
SEMPRE COMPA-  
GNI DISPOSTI A  
GIOCAR E A  
GIOIRE CON  
TE ...

MEUHH  
MEUHHHHH!



HUE  
DIAHUE!

MEUHHHH!



E' AFFET-  
TUOSO?  
VERO?

SLURP

OH!  
LI!

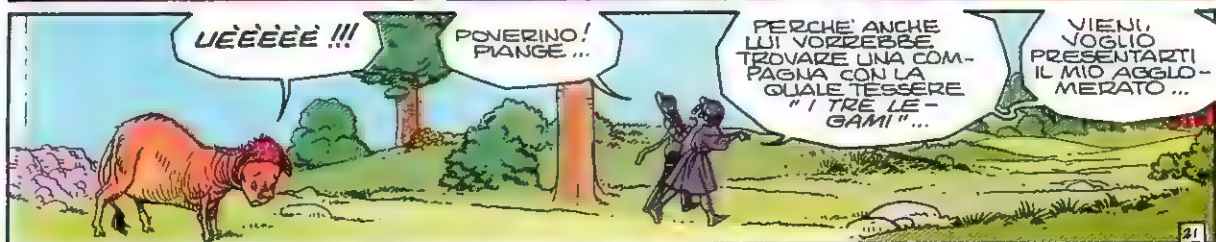


E PER  
TORNARE  
A TERRA?

NIENTE  
DI PIU' FACILE, E'  
SUFFICIENTE  
STARE FERMI ...



SNIFF ...  
SNIFF ...



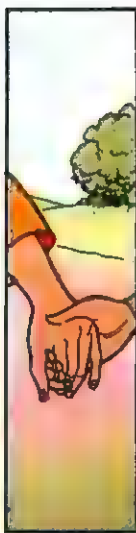
UEEEEE !!!

POVERINO!  
PIANGE ...

PERCHE' ANCHE  
LUI VORREBBE  
TROVARE UNA COM-  
PAGNA CON LA  
QUALE TESSERE  
"I TRE LE-  
GAMI" ...

VIENI,  
VOGLIO  
PRESENTARTI  
IL MIO AGLO-  
MERATO ...

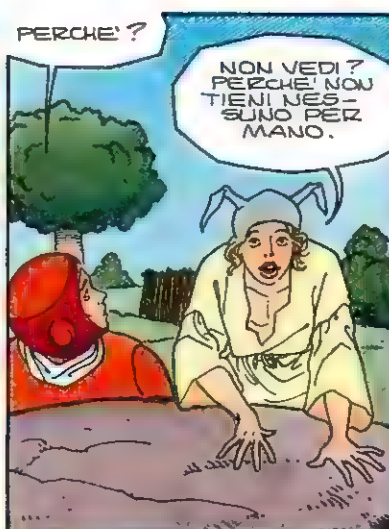








NO! TU SEI  
COME ME,  
NON PUOI AN-  
DARCI. NON  
NE HAI IL  
DIRITTO!

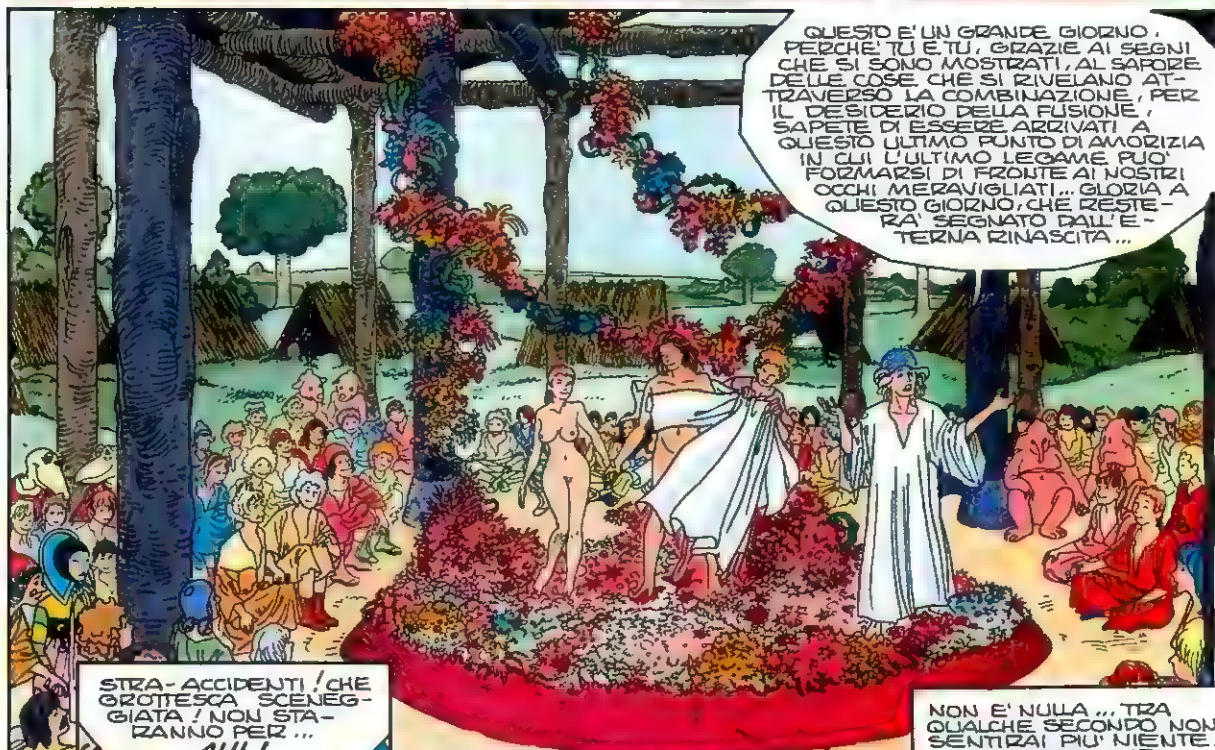


PERCHE'?

NON VEDI?  
PERCHE' NON  
TIENI NES-  
SUNO PER  
MANO.



FAI COME SI  
DEVE... COSTRUI-  
SCI TI UNA CAPANNA  
DA QUALCHE PARTE... E'  
FACILE... VUOI CHE TI  
AIUTI?.. E ASPETTA DI  
INCONTRARE COLEI  
DI CUI HAI  
BISOGNO.



QUESTO E' UN GRANDE GIORNO,  
PERCHE' TU E TU, GRAZIE AI SEGNI  
CHE SI SONO MOSTRATI, AL SAPORE  
DELLE COSE CHE SI RIVELANO AT-  
TRAVERSO LA COMBINAZIONE, PER  
IL DESIDERIO DELLA FUSIONE,  
SAPETE DI ESSERE ARRIVATI A  
QUESTO ULTIMO PUNTO DI AMORIZIA  
IN CUI L'ULTIMO LEGAME PUO'  
FORMARSI DI FRONTE AI NOSTRI  
OCCHI MERAVIGLIATI... GLORIA A  
QUESTO GIORNO... CHE RESTE-  
RA' SEGNA TO DALL'E-  
TERNA RINASCITA ...

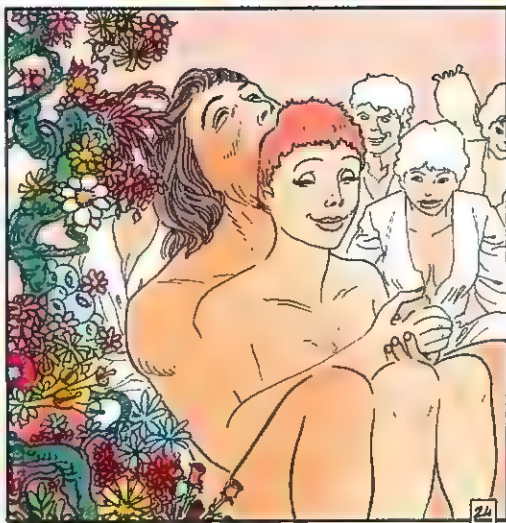
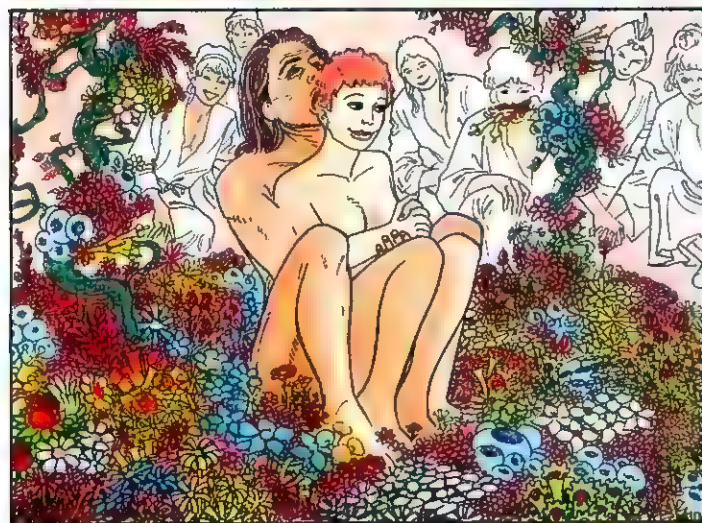
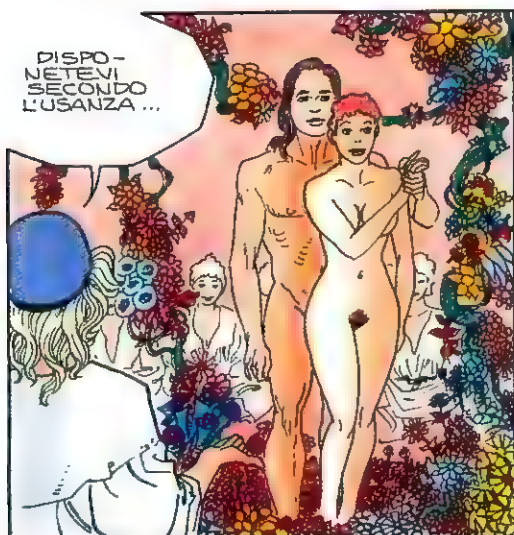
STRA- ACCIDENTI! CHE  
GROTESCA SCENEG-  
GIATA! NON STA-  
RANNO PER ...  
AHI!

COSA?

LA TUA MA-  
NO ... MI  
STRINGE  
TROPPO!

NON E' NULLA ... TZA  
QUALCHE SECONDO NON  
SENTIRAI PIU' NIENTE.  
GUARDA CHE  
BELLO ...









ECCO FATTO. E' NATO UN NUOVO ESSERE, META' UOMO E META' DONNA, IN CAMMINO VERSO LA PERFEZIONE.

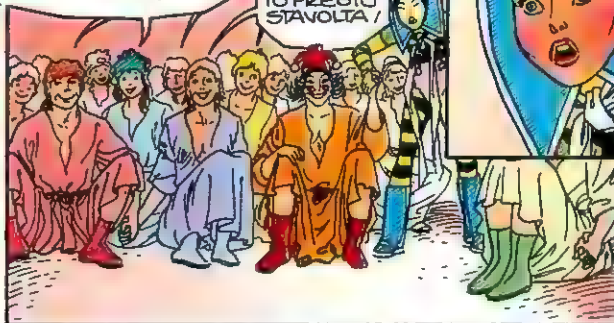
CHE BELLO!

STRA-ACCIDENTI! CHE ABOMINIO!

COMMOVENTE!

ERANO DAVVERO FATTI L'UNO PER L'ALTRA!

E COME HANNO FATTO PRESTO STAVOLTA!



HO REGOLATO IL VISORE SU P53 ... RIUSCITE A VEDERE COSA SUCCED E LAGGIU'?



SI', ED E' SUFFICIENTE, JAMY! RIPORTALA A BORDO AL PIU' PRESTO! PRIORITA' ASSOLUTA!



LA MIA MANO!!... STA... SI DIREBBE CHE... STA FONDENDO!?! LASCIA SUBITO LA MIA MANO! ALTRIMENTI TI SPACCO LA TESTA!!



MA SE TI DICO CHE NON POSSO!



PISTA!! PISTA!! PISTA!!



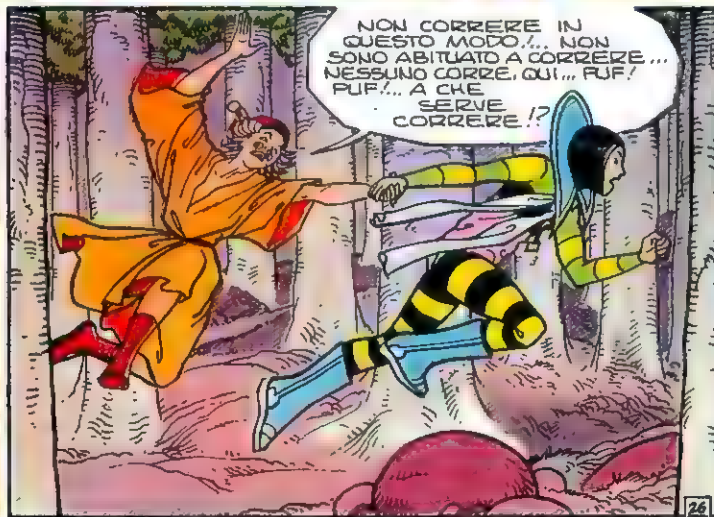
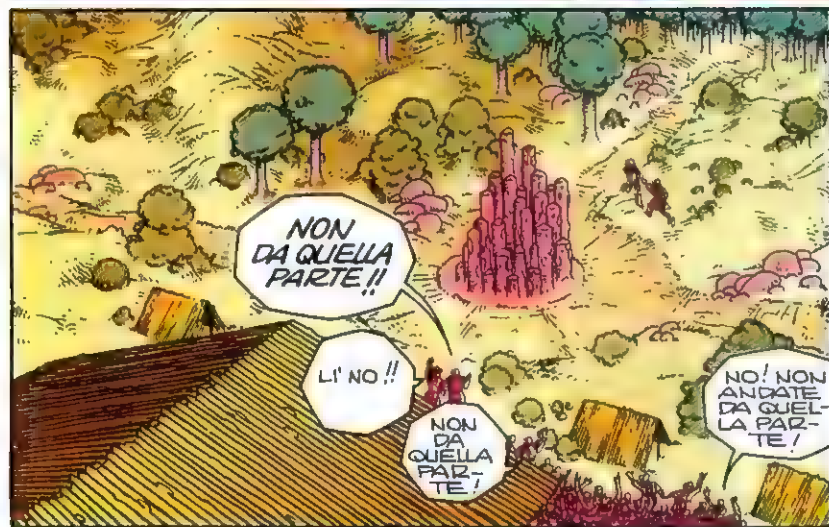
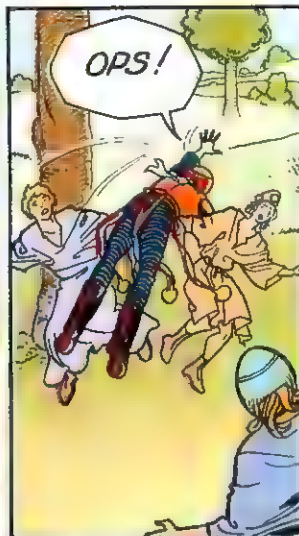
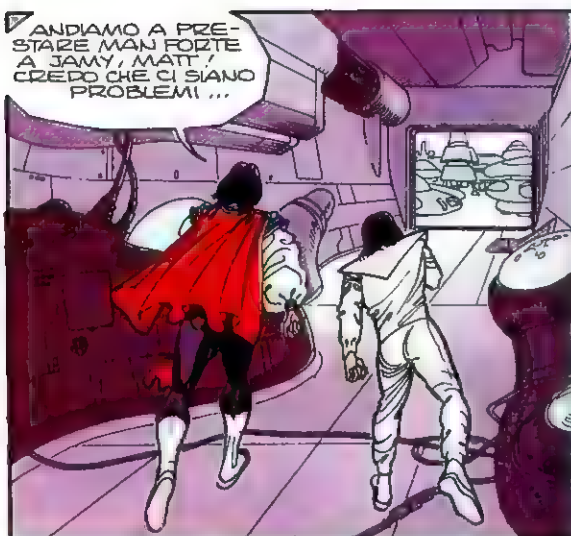
EHI!

OH!!

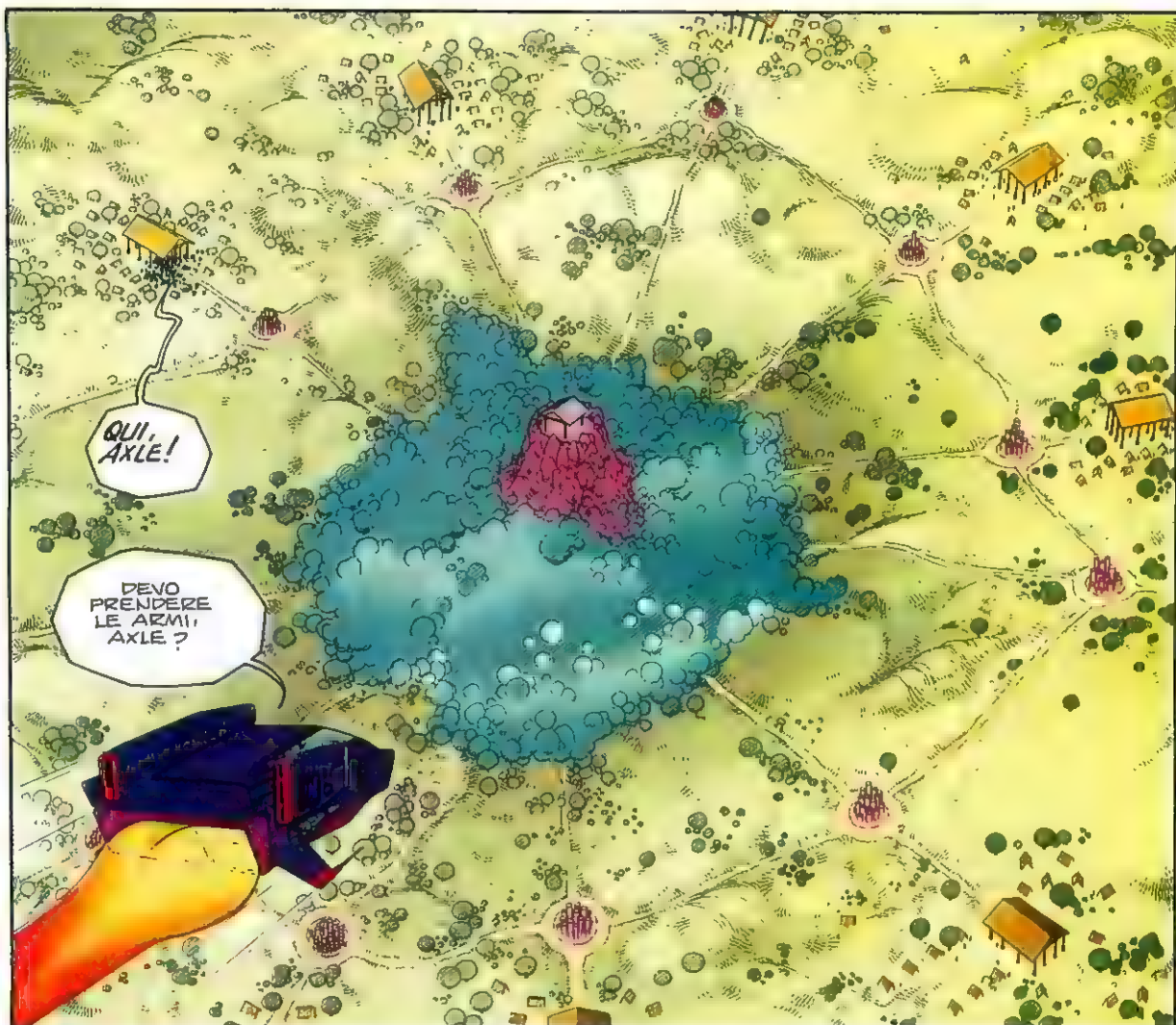
MA... MA...?!

VATTENE! LASCIAMMI IN PACE!!

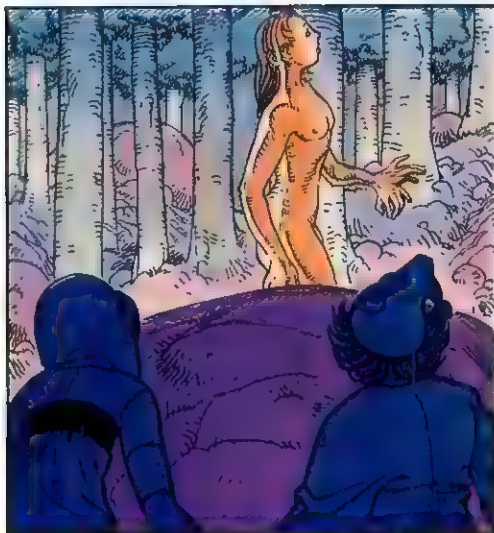
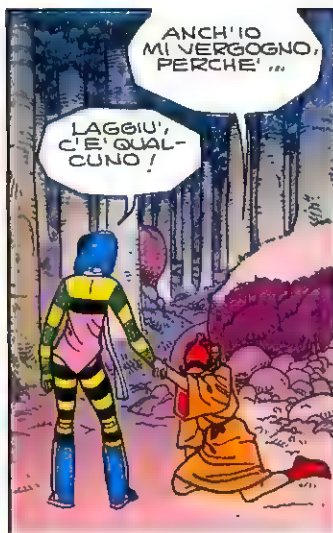




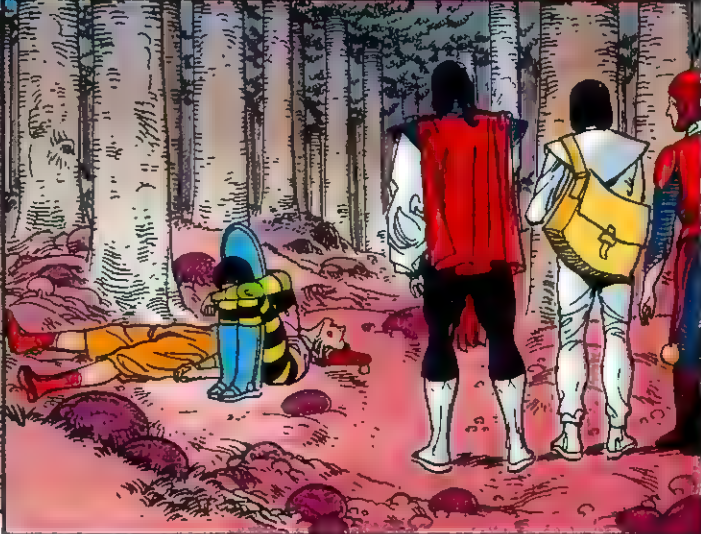
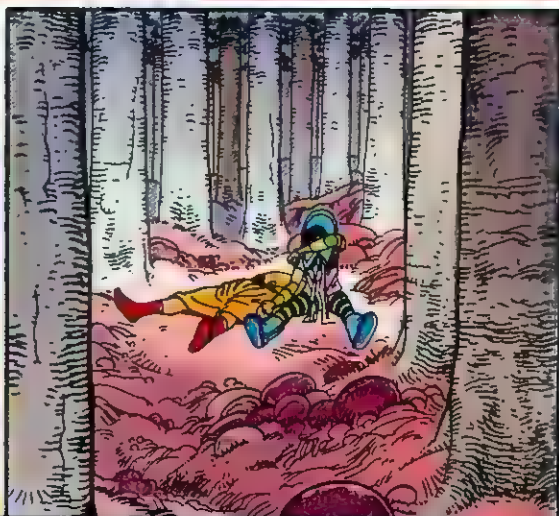
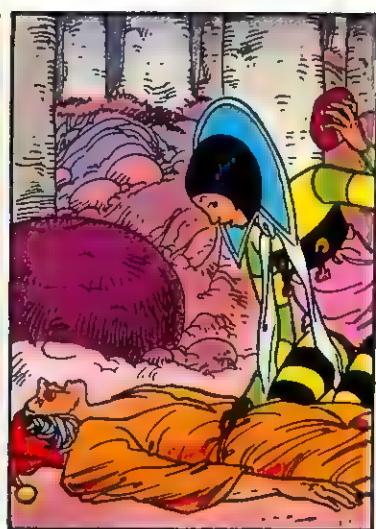




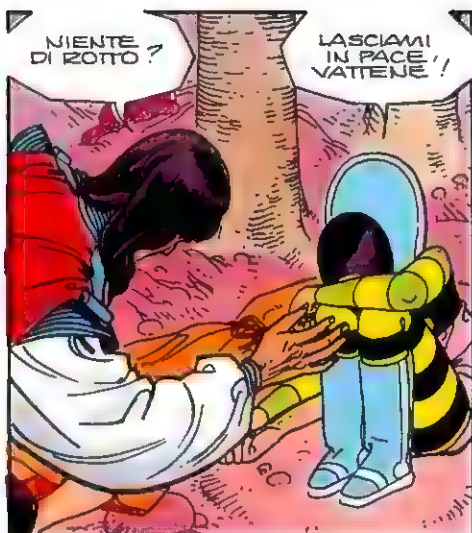












NIENTE  
DI ROTTO ?

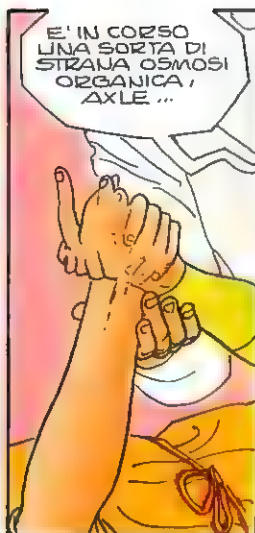
LASCIAMI  
IN PACE  
VATTENE !



STA  
BENE ...  
LO  
SAPEVO !!

MI FACCIA  
VEDERE LA  
MANO, SIGNORE-  
ZZINA !

VAI  
AL  
DIAVOLO  
ANCHE  
TU !



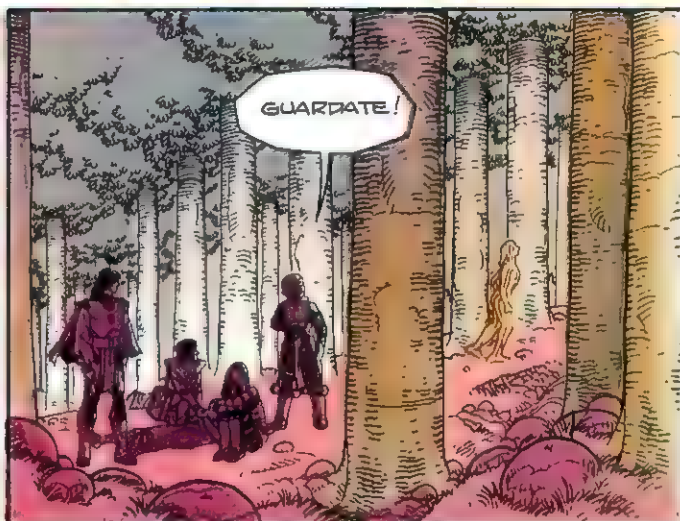
E' IN CORSO  
UNA SORTA DI  
STRANA OSMOSI  
ORGANICA,  
AXLE ...



PAZE CHE QUESTI ES-  
SERI SI FAGOCITINO  
GLI UNI CON GLI ALTRI  
E, DI OSMOSI IN OSMO-  
SI, TENDONO PROBA-  
BILMENTE VERSO L'U-  
NITA' FINALE ... UN SOLO  
ESSERE CHE ... DA SOLO  
INGLOBERA' TUTTO  
IL POPOLO ...

LA  
CHIAMANO  
"L'AMORIZIA"  
!

BRRR !



GUARDATE !



UN ALTRO DI  
QUEGLI ESSERI  
MULTIPLI CHE SALE  
VERSO IL CRATERE  
PRINCIPALE CHE  
ABBIAMO VISTO  
PRIMA, AXLE ...



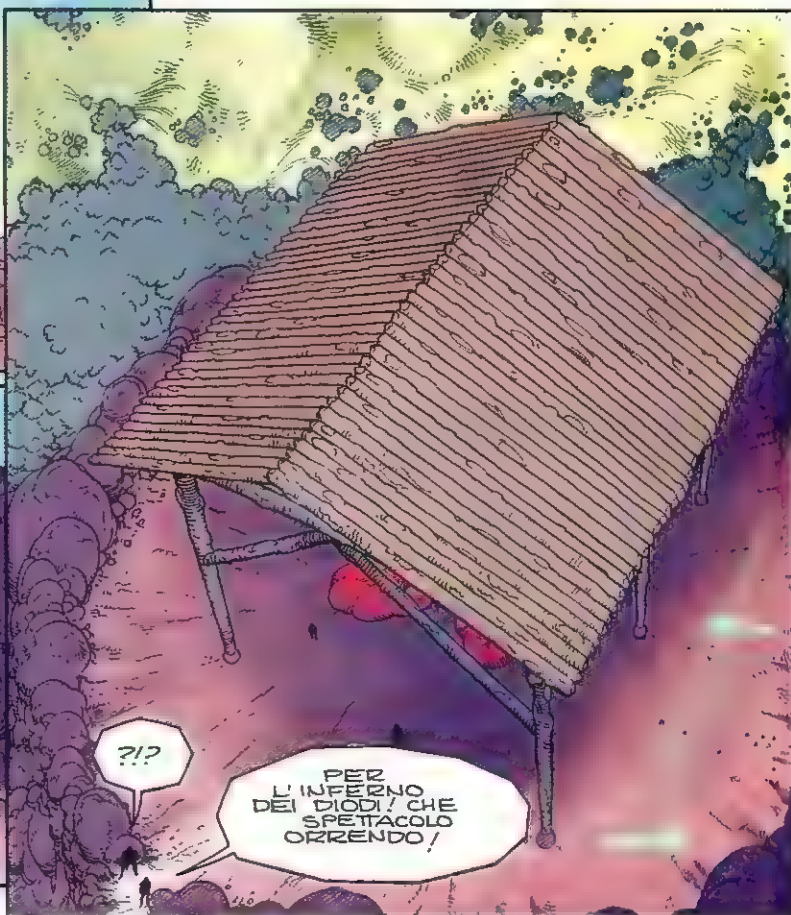
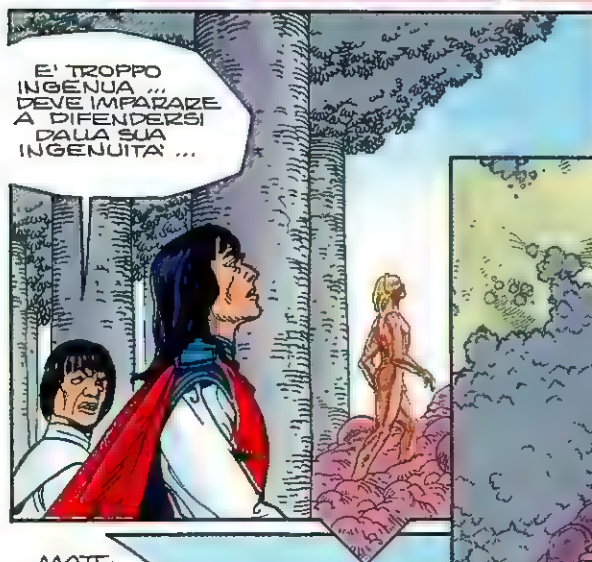
JAMY,  
RESTI VICINO  
A LEI E LA  
PROTEGGA !

MATT ! VENGA  
CON ME ! ANDIAMO  
A VEDERE COM'E'  
FATTA QUELL' "UNITA'  
FINALE", COME L'HA  
CHIAMATA LEI ...

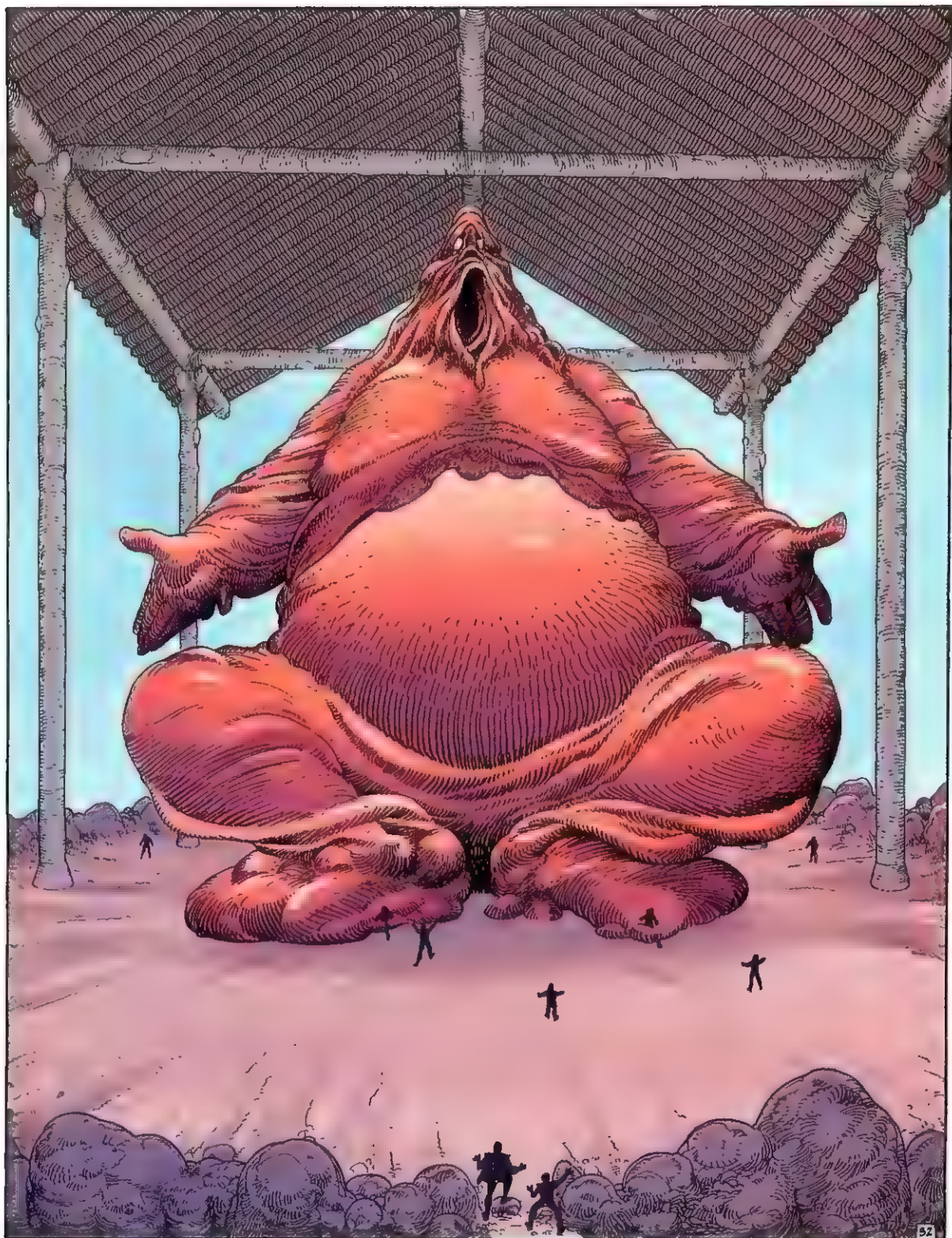
MA ... ?

E IO ?!  
VOGLIO VENI-  
RE ANCH'IO !!











ECCO  
DOVE SI  
DIRIGE-  
VANO  
QUEGLI  
ESSERI ...

... VERSO  
QUELLA  
MONTAGNA  
DI CARNE IN  
CONTINUA  
CRESCI-  
TA ...

... NELLA QUALE VANNO  
A FONDERSI L'UNO AD UNO,  
PER PERDERSI E DILUIRSI  
IN ESSO ... PER GLI INFER-  
NI ULTRA MONDANI, NON  
VORREI MAI SUBIRE UNA  
SIMILE SORTE ...

MA...  
MA...?

COSE  
LE SUC-  
CEDE?

MATT! ... NON  
HO ... NON HO  
MAI SENTITO  
NULLA DI  
SIMILE ...  
SENTO ...

... PROVO UNA STRA-  
NA SENSAZIONE ... DOL-  
CISSIMA E POTENTISSIMA  
ALLO STESSO TEMPO ... HO  
UN VELO BIANCO DAVANTI  
AGLI OCCHI ... IO ... IO  
NON POSSO LOTTAIRE ...  
IO ...

AXLE!  
SI RIPPENDA!  
SI DIFENDA!  
NON SI LASCI!  
ATTIRAZI  
RESISTA!  
AXLE!!

FINALMENTE TI SEI  
SVEGLIATO, TU!  
NON E' MAI TROPPO  
TARDI.  
ANDIAMO!

NON ...  
NON  
ABBAI-  
MO IL  
DIRITTO DI  
ANDAR-  
CI ...

DOBBIAMO  
INSTAURARE IL TERZO  
LEGAME ... E' NECES-  
SARIO ... DOBBIAMO  
FARLO ...

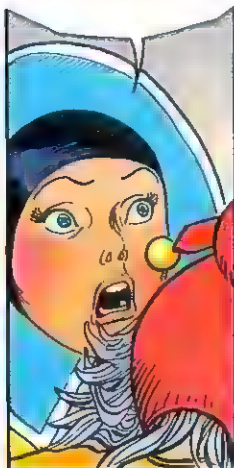
STAMMI  
LONTANO, SPE-  
CIE DI ESALTATO,  
O TI DO UN ALTRO  
PUGNO!

DEVO  
ANDARE!!  
DEVO  
ANDARE!  
ORA!!





AHHHHHHH!



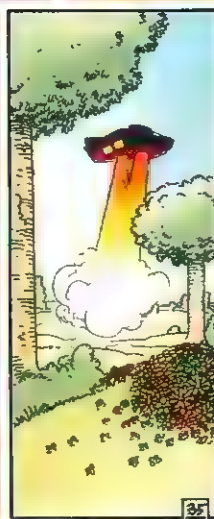
PER TUTTI GLI DÈI !!  
LASCIALA !!!



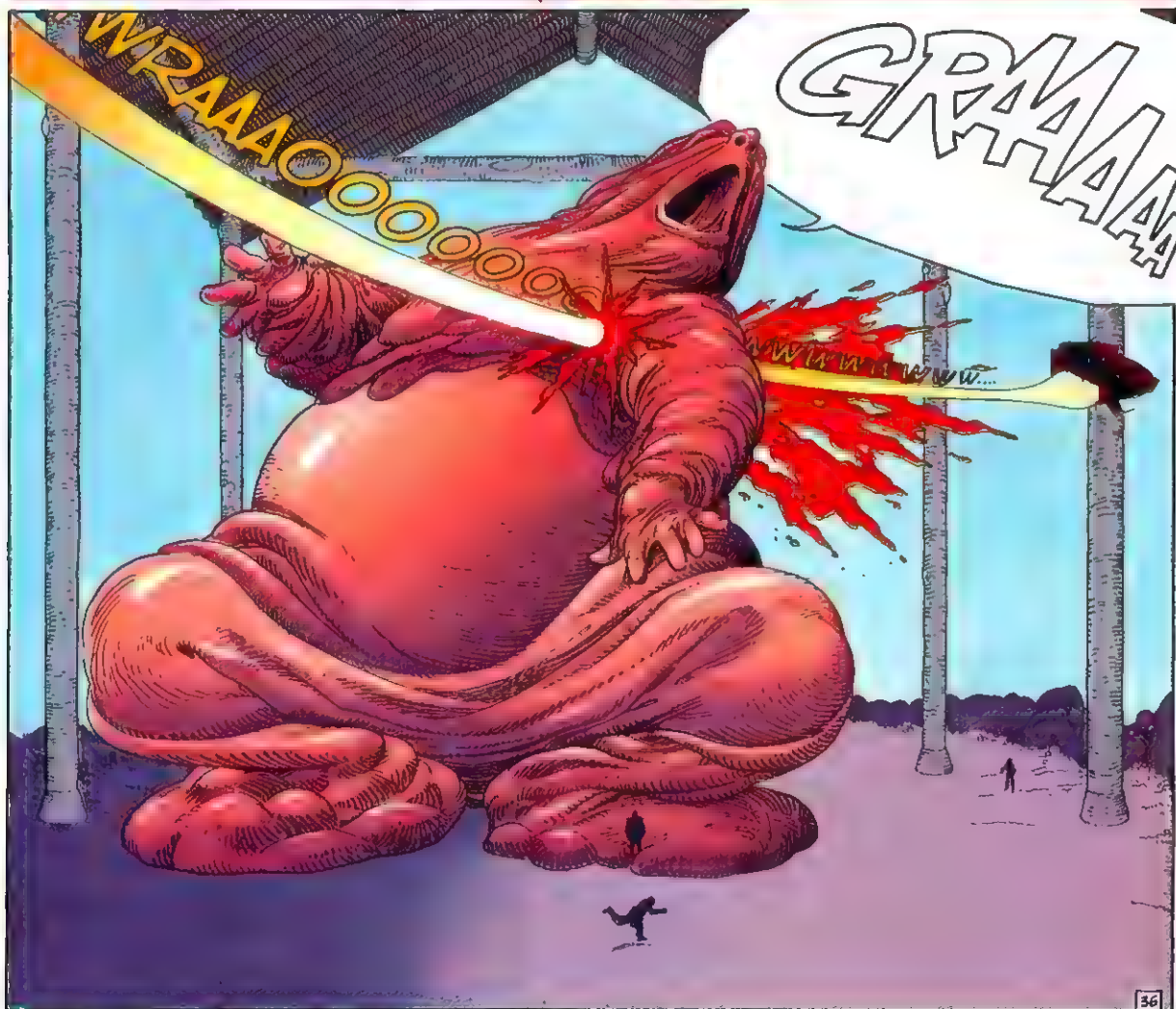
NON ... NON POS-  
SO ... E' PIU'  
FORTE DI ME ...  
SONO COME TENTA-  
COLI CHE MI PREN-  
DONO E MI ATT-  
RANO VERSO DI  
LUI ... FACCIA  
QUALCOSA, MATT!  
MI SALVI !!



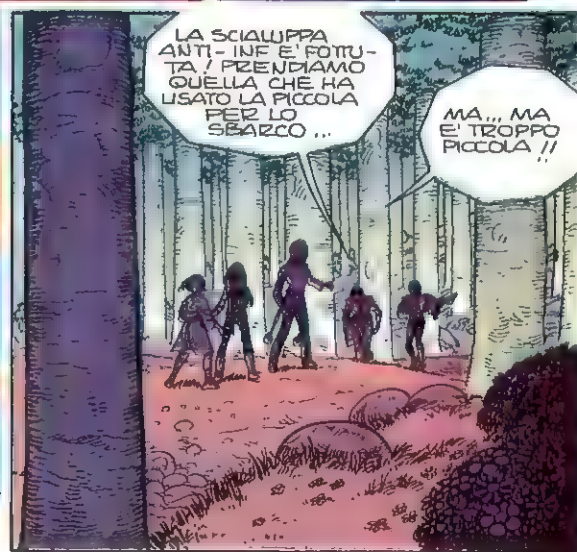
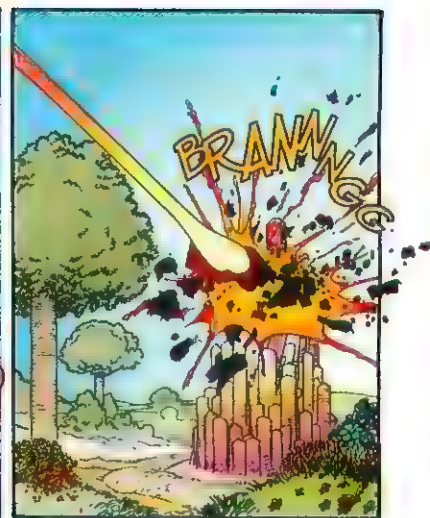
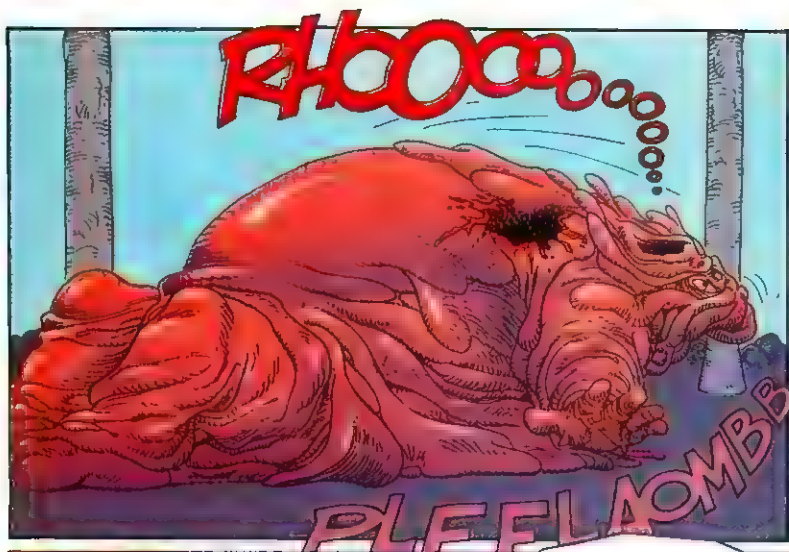












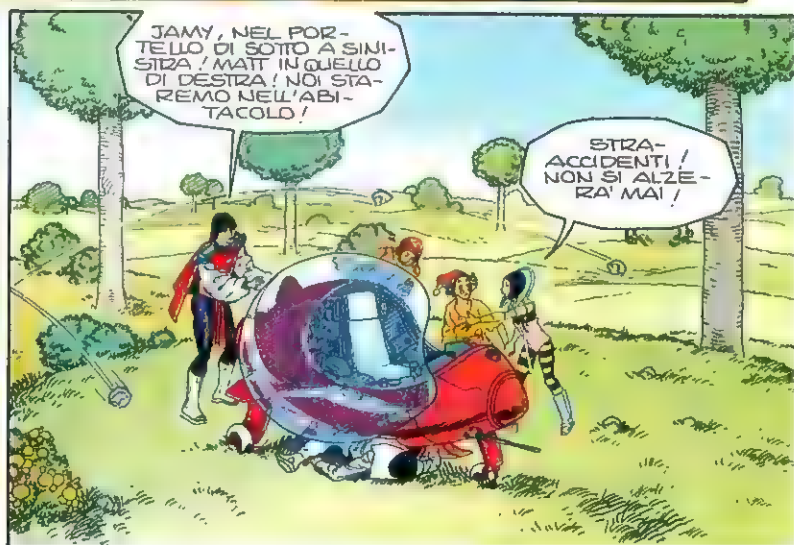




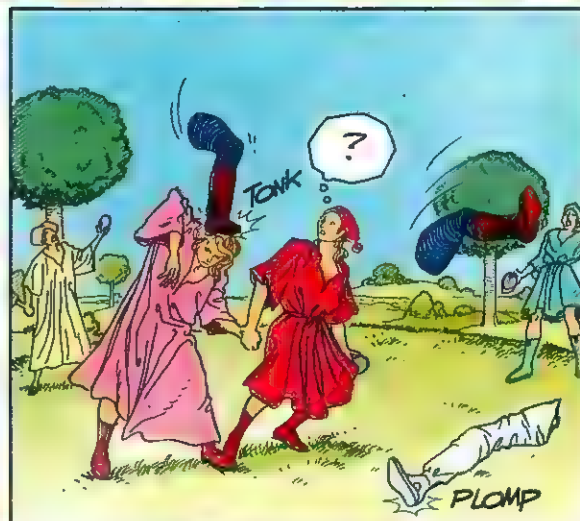
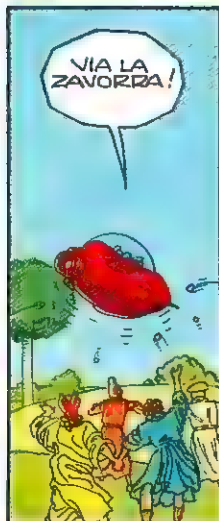
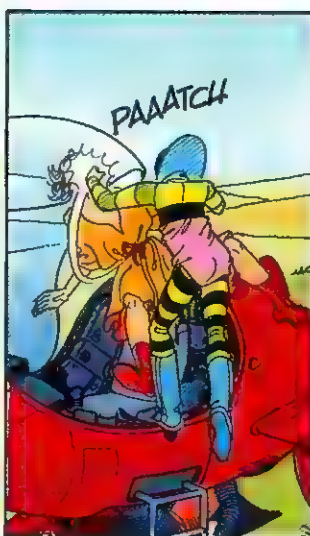
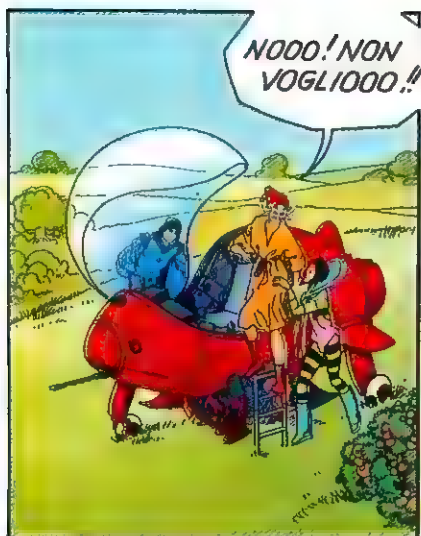




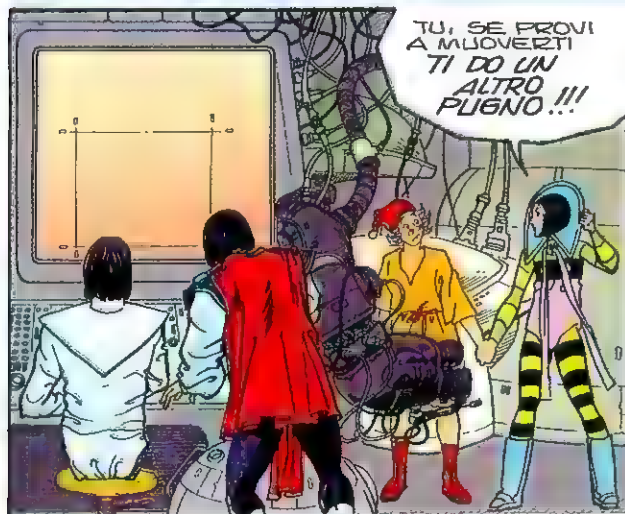
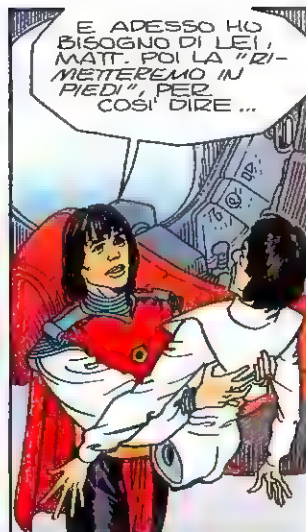
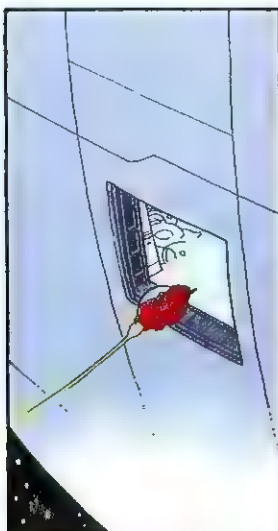














NON VEDO ALTRA  
SOLUZIONE... DOBBIAMO  
OPERARE...

SARÀ UNA  
COSA MOLTO  
LUNGA E  
DELICATA...

DEVE  
FARLO,  
MATT!

MI SONO PRESO LA  
LIBERTÀ DI PREN-  
DERE LE SUE GAM-  
BE DI RICAMBIO...  
NE AVRÀ  
BISOGNO...

TEMO CHE AVRO' BISO-  
GNO DI TUTTA LA NOTTE  
PER INSERIRE TUTTI I  
DATI NECESSARI NEL-  
LA MIA MEMORIA...  
DORRÒ ANCHE ALLE-  
NARMI UN PO' SU UNO  
"PSEUDO" PER VEDE-  
RE SE POSSEGO  
LE DOTI NECES-  
SARIE...

... NEL FRATTEMPO, CARI RAGAZZI,  
VI SOMMINISTREREMO UN  
POTENTE "SOMNOLO" PER RITAR-  
DARE IL PIÙ POSSIBILE IL PRO-  
CESSO DI FUSIONE...

COSA?

CORAGGIO,  
RAGAZZINO  
... BEVI  
QUESTO.  
FORZA!

NOOO!! NON  
VOGLIOOO!!!

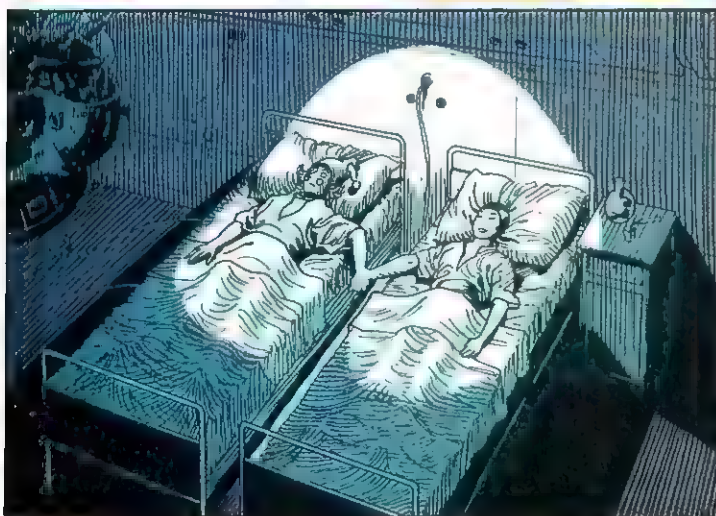
QUEL POVERO  
RAGAZZO È  
TERRORIZZATO...  
FORSE DO-  
VREMMO...

NESSUNO  
VUOLE FARTI  
DEL MALE,  
LO SAI...

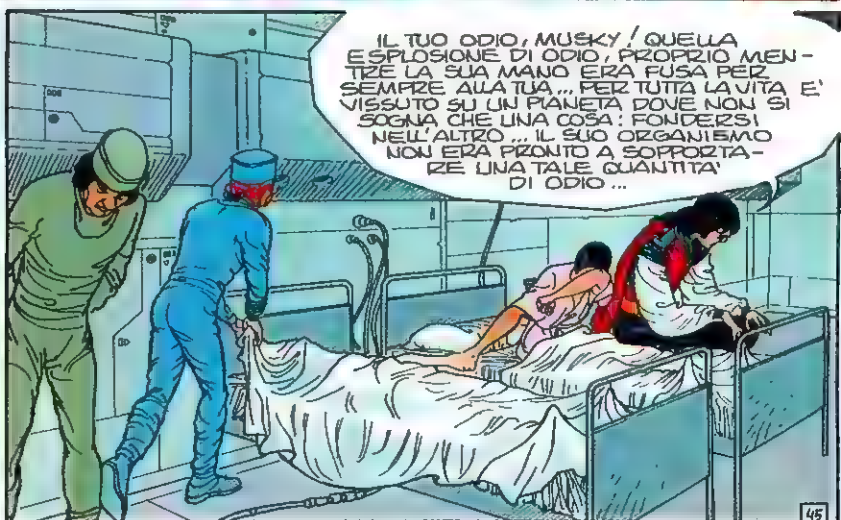
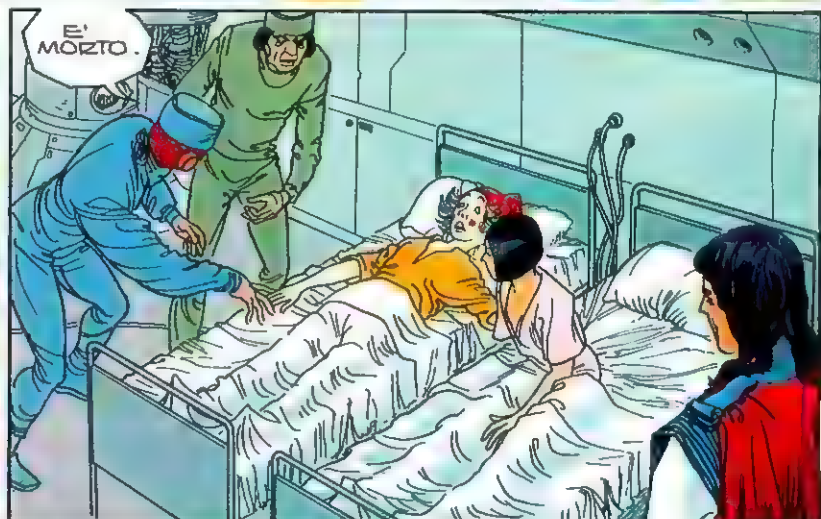
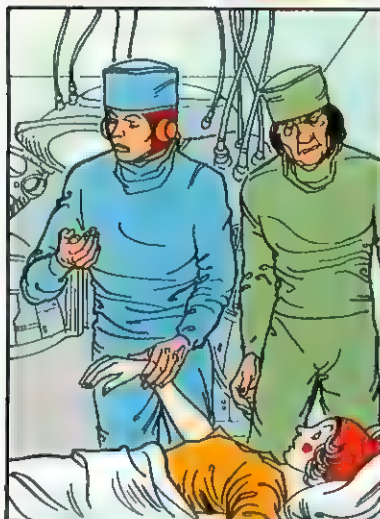
BEVILO SUBITO!!  
ALTRIMENTI  
TI FACCIO  
MANGIARE  
TUTTI I DENTI!  
BASTARDO!!!

NO...NO  
...NOOO...

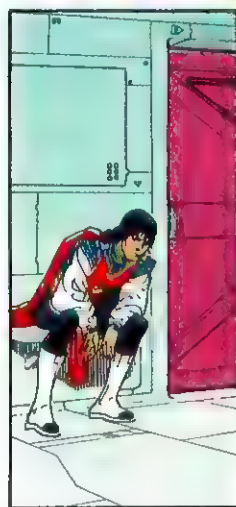
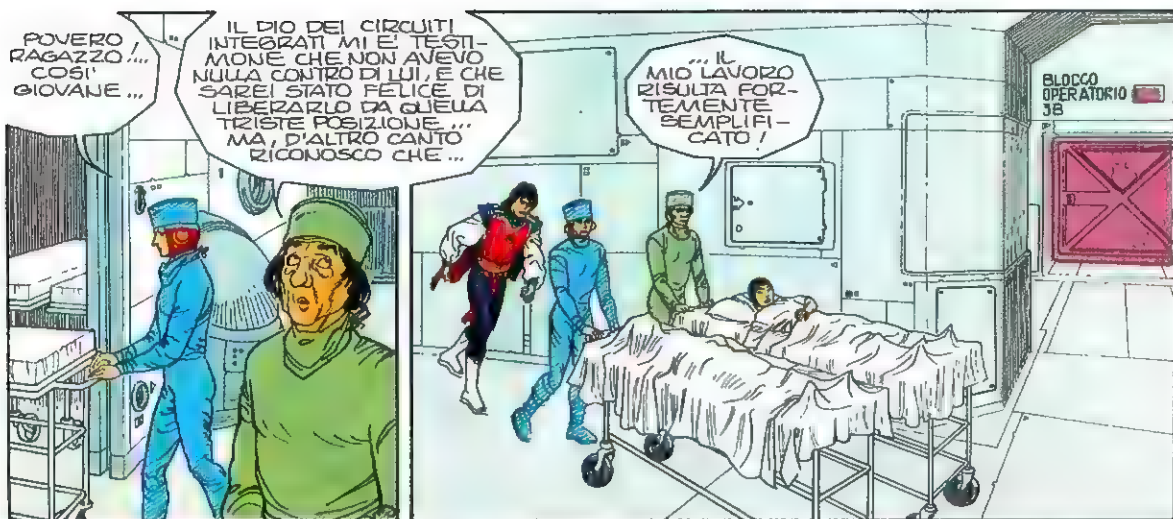










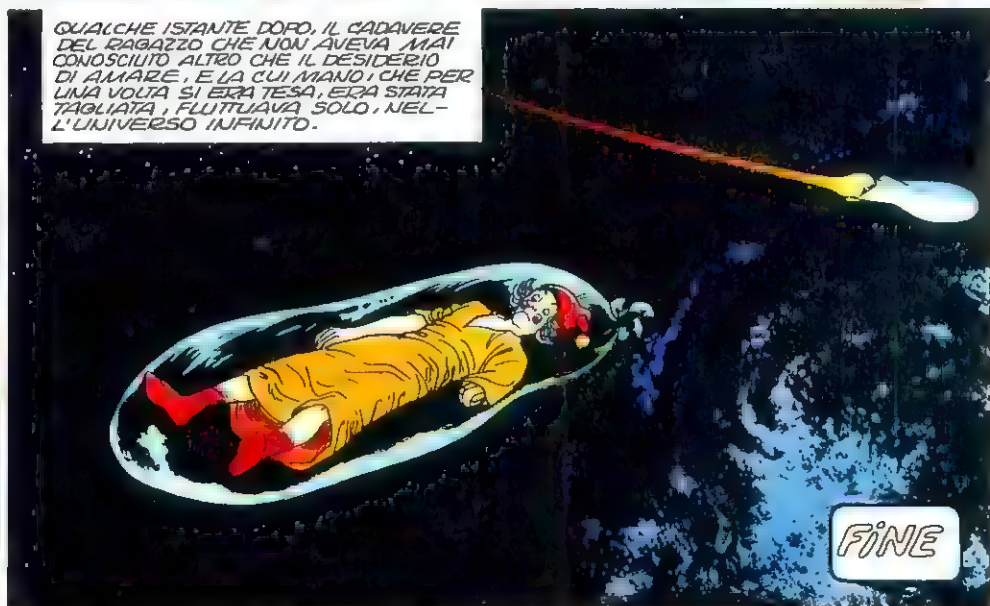


TRE ORE DOPO ...

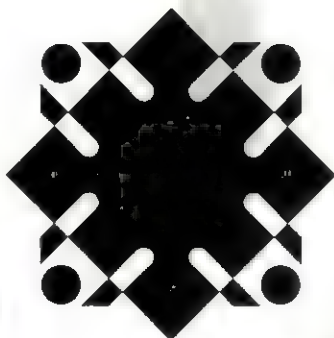


TUTTO E' PASSEGGERO, QUASSU' ANCHE UNA LAMA CHE SFONDA UN CUORE E' PASSEGGERA.

QUALCHE ISTANCE DOPO, IL CADAVERE DEL RAGAZZO CHE NON AVEVA MAI CONOSCIUTO ALTRO CHE IL DESIDERIO DI AMARE, E LA CUI MANO, CHE PER UNA VOLTA SI ERA TESA, ERA STATA TAGLIATA, FLUTTUAVA SOLO, NELL'UNIVERSO INFINITO.







**FESTIVAL  
ITALIANO  
dei GIOCHI®**

**PRESENTANO**

Una manifestazione allestita  
nel padiglione dell'area fieristica  
"Internazionale Marmi e Macchine",  
circa **10.000 mq**  
perfettamente attrezzati,  
a due passi dal litorale sabbioso  
e a 500 mt dal casello autostradale

**ESTATEGIOCHI'94**  
**Marina di Carrara**  
**23-26 giugno 1994**

LUDOTECA CENTRALE  
LUDOTECA AVANZATA  
AREA INFORMATICA  
VIDEOGIOCHI

Premio **ARCHIMEDE '94**  
per giochi inediti

Gran Premio **TOPOLINO**  
di **Memory**

con il **maxi schermo**  
i mondiali di calcio in diretta

Biliardo, tennis da tavolo, basket, calcetto  
e altri **giochi sportivi e tradizionali**

MOSTRE  
AREA AZIENDE  
GIOCO E CULTURA  
AREA BAMBINI  
AREA TORNEI  
AREA COMMERCIALE



e con

in collaborazione con  
**micromputer**

**UISP**  
UNIONE ITALIANA  
SPORT PER TUTTI



L'editrice **Comic Art** è entrata nel mercato dei videogames. Escono in edicola con cadenza mensile e ad un prezzo di L. 9.900 cd, i videogames nella versione PC e compatibili, ispirati a **Flash Gordon**, **Mandrake**, **L'Eternauta** e **Yellow Kid**. Questa la scaletta delle uscite: **Mandrake**: L'ombra del Cobra (giugno '94), **L'Eternauta**: Gli invasori della Città Eterna (luglio '94), **Yellow Kid**: Giallo... al Circo (settembre '94).

**Comic Art** n. 116 (112 pp., bross., colore e b/n, L. 7.000). Dal mese di maggio "La rivista dello spettacolo disegnato" è stata rinnovata. Questo mese propone **Rebo: Saturno contro la terra** di Scolari, inoltre tutte storie da non perdere: **Inferno 1999** di Semeraro; **il caso Modoc** di Ghermandi.

**Humor** n. 3 (64 pp., spill., colore e b/n, L. 2.800). Frank Margerin è all'opera col suo personaggio più famoso, Lucien, e col nuovo **Manu**, titolare di un'omonima serie di disegni animati: sono della partita anche Boucq, Lillo, Hunt Emerson con il gatto Firkin, Yann & Bodart con una **Nicotina Calrame** alle prese con l'Aids e il sempiterno Carali che è un po' il portabandiera dell'umorismo aggressivo e sgangherato della rivista. Fra le rubriche **Le interviste impossibili** di Giuseppe Pollicelli, **Corso di sopravvivenza** di Francesco Manetti, **Il cuore è un garage** di V. Pelli e **Buttate su la posta**, a cura del comitato postale di Humor. E molte nuove sorprese giungeranno nei numeri a venire!

**Comic Book DC - Sandman** n. 4 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). Calliope di Gaiman, Jones & Jones III.

**Comic Book DC - Shade** n. 4 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **Amore e odio** di Milligan, Bachalo & Pennington.

**Comic Book DC - Swamp Thing** n. 2 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **I giornali di Nukeface (il parte)** di Moore, Bisette & Toiletben

**Comic Book DC - Hellblazer** n. 2 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **La macchina della paura (il parte)** di Delano, Piers Royner & M. Buckingham.

**All American Comics 5** (48 pp., spill., colore, L. 1.900) **The Books of Magic IV parte** di Neil Gaiman & Charles Vess.

**Comic Book Legend - Sin City** n. 1 (32 pp., spill., b/n, L. 1.200). Una fantastica storia firmata Frank Miller.

# Novità Comic Art

a cura de L'Eternauta

**Anche questo mese abbondanti novità targate Comic Art: occhio alla vostra edicola e alla libreria di fiducia perché gli appuntamenti sono tantissimi e tutti egualmente imperdibili!**

**Best Comics n. 28 Sogni di bambini** (vol. 2) (128 pp., bross., b/n, L. 7.000). Dall'autore di "Akira" un vero e proprio romanzo di 233 tavole diviso in due volumi.

**Mandrake** n. 34 (64 pp., bross., b/n, L. 3.000). **La contessa misteriosa** di Lee Falk & Phil Davis; segue la storia **L'orologio micidiale** di Charles Flanders, della serie "Agente Segreto X-9".

**Phantom** n. 34 (48 pp., bross., b/n, L. 2.500). **La crociera truccata** di Lee Falk & Wilson McCoy; infine la terza parte della storia dal titolo **La fortezza di Alo-**

**moot** di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

**CD 18 - Romano Scarpa IV** (216 pp., cart., b/n, L. 40.000). Il volume contiene le storie: **Topolino e il Bip Bip-15**, **Zio Paperone e il ratto di Brigitta**, **Topolino imperatore della Calidornia**, **Paperino agente del F.B.I.**

**CD 19 - Romano Scarpa V** (224 pp., cart., b/n, L. 40.000). Il volume contiene le storie: **Topolino nel favoloso regno di Shan-Grillà**, **Paperino e il colosso del Nilo**, **Zio Paperone e la gara da**

**100 dollari**, **Topolino e la fiamma eterna di Kallioa**.

**SM 76 - Le avventure di Panchito** (32 pp., spill., colore, L. 32.000). Un albo interamente dedicato a uno dei "Three Caballeros": **Panchito**. Presentiamo qui la parte superiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1945.

**SM 79 - Topolino e i suoi amici** (32 pp., spill., colore, L. 32.000). Presentiamo qui la parte inferiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1944.

## ANTEFATTO

"Il solitario" è il ventiduesimo episodio della serie **Il vagabondo dei limbi**, opera di Christian Godard e di Julio Ribera. Per Godard il vero debutto è del 1963, con "Norbert e Kari", la prima storia a fumetti realizzata come autore completo. Nel 1967 crea, per "Tintin", la serie "Martin Milan". Progressivamente abbandona il disegno, e si specializza come sceneggiatore: le sue opere più importanti sono proprio "Le vagabond des limbes" e "La jungle en folie". quest'ultima serie disegnata da Mic Delinx. Godard è anche autore di novelle, romanzi popolari, sketches e spettacoli vari. Julio Ribera è nato a Barcellona nel 1927. Dopo il suo debutto nel mercato iberico, si trasferisce nel 1954 in Francia, dove collabora con numerose testate. Dal 1965 entra nello staff di "Pilote", dove conosce Christian Godard, con cui, nel 1975, inizia la serie de "Il vagabondo dei limbi". Nel 1973 disegna "Dracurella", una parodia sul tema del vampiro. Ribera collabora nel 1976 alla realizzazione della "Storia di Francia a fumetti": in seguito - sempre con Godard - pubblica "Chroniques du temps de la vallée des Ghïomes" e "La guerre des Pilons", direttamente in albi cartonati per Dargaud.

pag. 2

Benjamin Franklin Thorne è nato a Rahway, nel New Jersey, nel 1930. Fin dalla più tenera età ha subito l'influenza dei "mostri sacri" degli anni Trenta, specialmente Foster e Raymond. Ha frequentato in seguito l'"Art Career School" di New York. La sua carriera nel mondo dell'illustrazione popolare è cominciata negli anni Quaranta con le *pulps*, passando in seguito al fumetti sindacati: per pochissimo tempo ha prestato la sua opera perfino alla storica serie **Mandrake**. Per i comic books, Frank Thorne ha lavorato fin dal 1953, sia per la DC/National ("G.I. Combat", "House of Mystery", ecc.), per la Dell/Gold Key ("Green Hornet", "Jungle Jim", "Flash Gordon", ecc.), per la Marvel ("Red Sonja", ecc.). "Ghita of Alizarr" è stata realizzata per la Warren. **Ghita di Alizarr**.

pag. 58

Angel Alberto Fernandez è un disegnatore molto presente su "Lancio Story" e sugli altri periodici della Eura. Nato a Buenos Aires nel 1941, ha studiato alla celebre "Escuela Panamericana de Arte", dove ha avuto maestri del calibro di Breccia. Nel 1958 pubblica il suo primo fumetto sul periodico "Dia D.", collabora in seguito ai diffusissimi settimanali per la gioventù "Hora cero" e "Frontera". Nel 1963 riprende la serie di "Misterix", il personaggio creato nell'immediato dopoguerra dal nostro Paul Campani; riprende anche "Precinto 56" una serie poliziesca creata in quello stesso 1963 da Ray Collins e disegnata da José Muñoz, per le "Ediciones Record". È sua anche la storia "Oceania" pubblicata nel 1977 su "Skorpio". Alla fine degli anni Settanta ha ricreato un altro personaggio di Campani, "Bulldozer". **Una probabilità su mille** di A.A. Fernandez.

pag. 75

**Il planetoide** è una di quelle storie realizzate nel 1991 da Corben con un uso promiscuo di fotografie digitalizzate, computer art e tecniche tradizionali.

pag. 102

a cura di Leonardo Gori



Carissimo Eternauta, ti scrivo dalla provincia di Savona per sollecitare un tuo intervento su una situazione che è andata evolvendosi in questo ultimo periodo. Sto parlando dell'operazione "Marvel Italia", ma non voglio riferirmi specificamente alla nascita di questo nuovo colosso editoriale: penso, piuttosto, alle contromosse adottate dagli altri editori per rimanere al passo con la voglia di fumetto "made in U.S.A. & in Japan" che impera oggi in Italia.

Mi sembra che la "Star Comics" sia la casa editrice che - per ora - ha operato meglio e con maggiore fiuto del mercato: il duo Bovini-Cavallerin, orfano di Marco Marcello Lupoi e di numerose e gloriose testate Marvel, ha messo a segno il duplice colpo Image-Spawn e sembra passarsela meglio di prima. "Lazarus Ledd" se la cava bene, la produzione nipponica altrettanto, e le voci allarmistiche che davano la Star per spacciata sono rientrate immediatamente nei ranghi delle maledingue.

La Play ribatte colpo su colpo: l'Ultraverse, infatti, è quanto di più nuovo si produca oggi in America, e la serie "Rune" rilancia un Barry Windsor-Smith in una forma veramente eccezionale. E la "Comic Art"? Non rispondermi che vi limiterete a "Shade" e a "Sandman", perché non ci credet! Avevate in mano molto materiale Marvel, non credo che vi accontenterete di due serie DC come queste, tra l'altro nemmeno troppo commerciali.

Avete in peniola qualcosa, qualche opzione meravigliosa e misteriosa? Mi basta un sì o un no, senza che vi sbilanciate troppo! Venendo alla rivista "L'Eternauta", sono abbastanza soddisfatto dei fumetti che pubblicate: un unico appunto va alla veste grafica, che dovrete rinnovare più spesso. Perché non impaginate in maniera più "mossa".

senza adeguarvi a schemi prefissati? Immagini intrecciate col testo, colori forti e decisi, fotografie sovrapposte a disegni, e così via. Sono un grafico pubblicitario ma il mio parere vuole essere modesto come quello del lettore più inesperto. Spero che mi pubblicherete, visto che questa è la terza lettera che vi spedisco.

**Mattia De Grandis**

*Caro Mattia, questa tua lettera è arrivata poco prima che uscisse in edicola il numero scorso. Come avrai avuto modo di scoprire da solo, la grafica è stata cambiata, insieme a gran parte delle rubriche editoriali. Il rinnovamento grafico viene da noi operato all'incirca ogni anno, e ogni "rinfrescata" accontenta e scontenta circa lo stesso numero di lettori.*

*Molti nostri appassionati sostenitori, infatti, si affezionano al giornale e ad una determinata veste editoriale, poiché così sono in grado di identificare immediatamente le varie rubriche. Il rinnovamento della grafica ha toccato anche "Comic Art": facci sapere un tuo parere in proposito, e lo stesso invito lo rivolgo anche agli altri lettori. Venendo alla tua attenta disamina della situazione dei fumetti di casa nostra dopo l'avvento della "Marvel Italia", posso soltanto confermarti che la "Comic Art" ha messo le mani su vari prodotti di ottima qualità. Quando leggerai queste righe, forse sarai già al corrente delle novità ma adesso non posso "sbottonarmi" ulteriormente.*

Carissimo Eternauta, sono Marco e ti scrivo da Frosinone. Volevo farti una domanda che per te potrà risultare molto ovvia ma per uno come me che si avvicina soltanto adesso al fumetto è una condizione inderogabile per la comprensione di questo mondo.

Mi piace molto scrivere, mi diletto da molti anni a comporre racconti di vario genere, e questa mia passione è seconda soltanto a quella che ho per il cinema. Frequento l'Università a Roma e mi sto per laureare in "Discipline dello spettacolo", presso la facoltà di Lettere.

Scrivere per il cinema, quindi, sarebbe la mia

aspirazione massima, e non è detto che non ci riesca, visto che sono maledettamente testardo e inguaribilmente ottimista.

Nello stesso tempo, però, vorrei fare un po' di pratica e guadagnarmi qualche lira, per cui ho cominciato a scrivere sceneggiature per i fumetti; chi ha letto le mie storie - amici, professori, appassionati di comics - le ha trovate abbastanza buone, soprattutto se paragonate a molte di quelle che si vedono in giro. Prima di spedire all'impazzata storie a tutti gli editori italiani (tu saresti il primo della mia lista!), vorrei sapere da te qualcosa sull'attuale situazione per gli sceneggiatori di comics in Italia, nonché una mappa delle case editrici che sono aperte a proposte interessanti. Spero che tu mi risponda.

**Marco Valdinoci**

*Caro Marco, la tua domanda è abbastanza complessa e perciò richiede una risposta molto articolata. Partendo dall'inizio, ci terrei a sottolineare che una sceneggiatura per il fumetto e una per il cinema, pur avendo moltissimi punti di contatto, si differenziano perché nel mondo dei comics lo scrittore suggerisce quasi sempre l'inquadratura delle singole vignette, non limitandosi a definire l'ambientazione e i dialoghi. Lo sceneggiatore, quindi, partecipa in maniera decisiva alla "regia" della tavola.*

*Venendo alla situazione attuale, di lavoro ce n'è abbastanza, purché l'autore dei testi sia in grado di scrivere un po' di tutto: i compensi, infatti, non sono molto alti, e inoltre sono pochissimi gli editori in grado di assorbire un'elevata quantità di storie e di assicurare - di conseguenza - un lavoro continuativo.*

*Cambiare registro, poi, serve anche a non fossilizzarsi, a non cristallizzarsi sulle stesse corde narrative.*

*In ogni caso, è bene che un buon professionista, oltre a scrivere di personaggi propri, cerchi di adeguarsi a testate già presenti in edicola, per evitare la classica risposta: «I suoi lavori sono buoni... ma noi produciamo fumetti di altro tipo». In breve, occorre presentarsi ad ogni editore con del materiale preparato appositamente, e "rassegnarsi" a fare palestra su personaggi altrui. Certo, nessun editore rifiuterebbe l'idea eccezionale dell'esordiente di*





talento, ma è consigliabile crearsi prima una certa esperienza e una certa credibilità per poi cercare di imporre i propri lavori.

La Sergio Bonelli e la Disney Italia sono i maggiori referenti per gli autori di casa nostra. Le altre riviste che vanno per la maggiore, compreso le nostre, preferiscono acquistare storie pre-confezionate o di autori già conosciuti, anche se in passato (e non è detto che non succeda...) apriamo le porte alla produzione italiana, lanciando giovani autori che oggi lavorano professionalmente nel campo. Spero che la risposta sia stata abbastanza esauriente. Un caro saluto.

Caro Eternauta, sono una ragazza di 25 anni. Ti scrivo per sottolineare un problema, che è poi secondo me il problema di moltissime persone come me.

Lo scorso anno, in seguito alla crisi economica che attanaglia il nostro paese, ho perso il mio posto di lavoro di segretaria. Adesso, vuoi o non vuoi, ho molto tempo libero, perciò ho ripreso a leggere libri e ho cominciato a sfogliare anche i fumetti della collezione di mio fratello.

Per quanto riguarda i comics (si dice così, vero?), li ho trovati affascinanti e profondi. li ho rivalutati.

I libri, poi, sono i compagni inseparabili della mia giornata. li porto con me dovunque, ed è grazie a loro che ho superato i momenti più difficili. A giorni (incrociamo le dita!) ho un colloquio di lavoro che promette bene, e spero vivamente di ricominciare a lavorare.

Nello stesso tempo - sono proprio assurda! - ho paura che tornando ad avere una giornata lavorativa di otto-dieci ore non sarei più in grado di dedicarmi a me stessa, alle mie letture, ai miei mondi fantastici. Il mio problema, dunque, non è tanto quello di aver perso il lavoro quanto il fatto che ho ormai preso coscienza che faticiamo tutta la vita perdendo l'incontro con molti libri interessanti.

**Sandra Rivaldi**

Cara Sandra, il tuo discorso potrebbe essere esteso alla pittura, all'arte in genere. Una sola via non è sufficiente per vedere tutto, per capire tutto: basti pensare solamente a quanti posti meravigliosi, a quanti spettacoli naturali grandiosi ci ri-

mangono sconosciuti per mancanza di tempo e di denaro!

Il tuo intervento, però, non voleva senz'altro essere una analisi accurata quanto un grido d'allarme, e - in questo senso - ci trovi perfettamente d'accordo; leggere migliora la qualità della vita, ci spalanca altri mondi, ci fa vivere altre vite, ed è un piacere che può essere coltivato nel tempo libero, durante la pausa-pranzo, o la sera, prima di addormentarci. Chi vuole leggere, chi ama leggere, il tempo finisce sempre per trovarlo. I fumetti, in questo senso, sono forse avvantaggiati rispetto ai libri perché consentono una fruizione più veloce e spesso più immediata grazie al supporto delle immagini. Se è vero che hai cominciato a leggerli e che li hai trovati interessanti, rinfatti nel mondo lavoro e continua a svagarti con l'aiuto dei comics (si dice proprio così!). Ciao.

Eternauta carissimo, chi ti scrive è un lettore D.O.C., fortunato possessore dei primi numeri della tua rivista. Devo dire la verità: storsi parecchio il naso al passaggio delle consegne tra Zerboni e Traini ma, a lungo termine, devo ricredermi! Ho avuto modo di apprezzare la gestione di questa gloriosa rivista, che è riuscita a sopravvivere e a trovare una collocazione persino dopo la "morte" del fumetto! Siete bravi, attenti, parsimoniosi e intelligenti: attima la forma, peccato la sostanza, ma non credo che dipenda da voi. Continuerò a comprarvi sempre. Con rispetto.

**Lodovico Comerì**

Caro Lodovico, la tua lettera ha un sapore antico e ci riporta agli inizi della nostra faticosa editoriale. Allora eravamo più giovani, più entusiasti, ma certamente meno esperti, e siamo contenti dei risultati sin qui raggiunti: "L'Eternauta" era e rimane un punto di riferimento nel settore del fumetto d'autore nonché un concreto filo rosso tra il mondo dei comics e quello dell'arte, della cultura, dell'establishment.

Non abbiamo voglia di parlare ancora della morte, del funerale, della resurrezione, della catarsi del fumetto, ma rispettiamo il parere di un vecchio appassionato come te concedendoti il giusto spazio sulla nostra pubblicazione.

**L'Eternauta**

«senzazucchero - comics»  
Marcello D'Angelo & Stefano Morisani

## Le jardin du paradis



Basta con le solite storie!  
Le jardin du paradis descrive dall'interno  
il mistero dell'indifferenza

in libreria o presso l'Editore a L. 5.000



**serarcangeli**

00159 Roma - v. M. Borsa, 45 - Tel. 06/85352174

**IMPERIAL CITY**  
SCIENCE FICTION-FACT & MODEL  
ENTERTAINMENT

&



presentano

# CTHULHU

**IL RICHIAMO DEL FANTASTICO**

**Convention Multimediale dell'Immaginario**

**DAL 20 AL 25 GIUGNO A CASERTA  
PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE  
"I GIARDINI DEL SOLE"**

**V.LE CARLO III (Ang. VIA RETELLA) CAPODRISE (CE)  
NEI PRESSI USCITA A2 CASERTA SUD**

**Eventi:**

- Mostra di Effetti Speciali
- Tornei di Giochi di Ruolo
- Tornei di Board Games
- Tornei di Videogames
- Gare di Modellismo
- Proiezione Film d'Animazione
- Mostra Mercato del Fumetto

**ospiti:**

- Sergio Bonelli
- Disegnatore Staff Bonelli
- Michele Soavi
- Alex Bottero
- Art di Grazia
- Michele Serio
- Valerio Caprara

**- INGRESSO GRATUITO -**

Segreteria informazioni: 081/5527545 (tel. e FAX)  
0823/323230 (tel. e FAX)

DON ZAUKE FILM / SPFX



# Il grande cacciatore

di Andrea Angiolino & Luca Giuliano

**Ricordate il mondo dei cartoon di "Chi ha incastrato Roger Rabbit?". Un incontro storico tra due case di produzione colossali: la Warner Brothers e la Walt Disney. Ne esce nettamente vincente la Warners.**

## I veri cartoon nel nostro immaginario

sono quei bizzarri animali che parlano in modo buffo, cantano canzoncine sceme come "My Darling Clementine", passano la maggior parte del loro tempo in inseguimenti, imbrogli e macchinazioni assurde, hanno fissazioni e passioni insopprimibili come cacciare polli, sterminare topi, catturare canarini. Per loro le leggi della fisica funzionano soltanto quando se ne ricordano: possono continuare a camminare sospesi nel vuoto trascinati dalla loro volontà di agire, ma appena guardano in basso si fermano smarriti e perplessi per poi precipitare al suolo con un urlo agghiacciante.

A questo mondo, al suo linguaggio, ai suoi tic, ai suoi personaggi, si sono ispirati Greg Costikyan e Warren Spector nella ideazione di *Toon*, il gioco di ruolo dei cartoni animati (Nexus Editrice), anticipando di quattro anni (1984) il revival di un genere che ha ritrovato il suo vigore dopo il film di Spielberg e Zemeckis. Per il GdR, *Toon* è stato un gioco pionieristico che ha dimostrato come si può scrivere un buon regolamento in poche pagine e come si può fare del buon umorismo insegnando ai giocatori di ruolo a prendere in giro se stessi.

Il cuore del regolamento è un capitolo intitolato "Come fare tutto", utilizzando semplicemente due dadi a sei facce. Ma la regola fondamentale per giocare e divertirsi è scritta a lettere maiuscole nella prima pagina: AGITE PRIMA DI PENSARE. In una partita di *Toon* l'azione deve essere follemente veloce. Il segreto è gettarsi nei guai a testa bassa. I cartoni animati vengono schiaccia-

li, triturati, stritolati, disintegrati, ma non muoiono mai e non perdono mai di vista l'obiettivo che è la ragione principale della loro esistenza. Se un personaggio finisce K.O. la penalità per il giocatore è di rimanere in silenzio per tre minuti, per rientrare poi in gioco nello stesso punto in cui lo aveva lasciato con i Punti Vita completamente recuperati.

L'Animatore (così viene chiamato il Master) dovrà avere una certa familiarità con le meccaniche assurde e concitate dei cartoni animati: logiche bizzarre, coincidenze obbligate, effetti paradossali. I suggerimenti non mancano. La fantasia combinatoria dei giocatori sguinzagliata qua e là senza freni farà il resto.

Tre avventure brevi e un "lungometraggio" permettono di mettere in pratica il tutto in brevissimo tempo. Per chi vuole andare oltre un semplice assaggio c'è il sequel *Toon colpisce ancora!* Un consiglio per gli appassionati: procuratevi il n. 15 (gennaio 1994) di "Kaos", rivista di giochi e di avventure, ci troverete "Cartoon", un esilarante gioco da tavolo di Andrea Angiolino e Luigi Castellani. Una chicca da non perdere. Intanto provate a cimentarvi con questo racconto-game.

## Il grande cacciatore di Andrea Angiolino

Siete un vispo gatto dei cartoni animati: spronato da un robusto appetito, vagate per un quartiere residenziale in cerca di preda. Procuratevi un dado e iniziate a leggere dal paragrafo 1. Tenete conto di quante volte finite KO: alla terza siete definitivamente fuori gioco!

1 - Vi aggirate tra le villette, scrutando ogni finestra. All'improvviso, in un salotto scorgete un appetitoso

pesciolino che vi sorride da un acquario mostrando due file di candidi denti.

*Se entrate e cercate di ghermire il pesciolino andate al paragrafo 12; se preferite cercare un'altra preda, -> 24.*

2 - Dal vostro corpo esanime si stacca l'immagine di un gatto in camicia da notte, con ali piumate e arpa.

THE END

3 - Sotto di voi non c'è nulla che possa attutire la caduta. Splat! Precipitate nel prato, formando una buca a forma di gatto. KO!

*Se è il vostro primo o secondo KO -> 7; se è il terzo -> 2.*

4 - Vedete un'enorme trappola per topi pronta a scattare. Il canarino la supera indenne; voi arretrate spaventati -> 32.

5 - Vi introducete silenziosamente nel salottino. Scorgete souvenir di ogni parte del mondo. Su un tavolo dalla tovaglia a scacchi bianchi e rossi c'è una torta alla panna. State per afferrare il canarino, che vi guarda perplesso, quando la porta della stanza si spalanca di colpo e appare un feroce mastino!

*Se gli scagliate contro un micidiale boomerang -> 14; se preferite tirargli addosso la torta -> 18.*

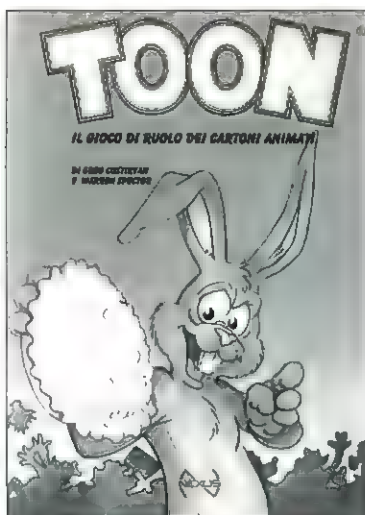
6 - Percorrete i tubi dell'acqua di tutta casa, e Bop! Finalmente tornate alla luce del sole: ma non siete nel lavandino di cucina! Uscite dalla pompa del giardino, che il cane sta usando per fare la doccia. Inferocito, vi insegue oltre l'orizzonte mentre il sole inizia a tramontare.

THE END

7 - Rinvenite giusto in tempo per scorgere il canarino, che sgattaiola in un buco nel muro della casa. *Se infilare la zampa nel buco per afferrare l'uccellino prima che spa-*

*Toon. Il gioco di ruolo dei cartoni animati di Greg Costikyan e Warren Spector (Editrice Nexus, L. 18.000).*





risca ► 35: se preferite sbirciarvi ► 4.

**8** - Proseguite lungo il viale e finalmente scorgete il vostro spuntino ideale: un canarino tenero, in una gabbietta nel salotto di un villino. Se entrate di soppiatto nella casa ► 5: se vi precipitate di corsa ► 33.

**9** - Sgattaiolate tra le gambe del cane, che nel voltarsi scivola a terra e cade lungo disteso. Il canarino, intanto, si chiude a chiave in cucina!

Se sfondate la porta con una spallata ► 13: se vi infilte nel rubinetto del bagno e passate attraverso i tubi dell'acqua fino al lavandino di cucina ► 6.

**10** - Vi risvegliate dopo un poco: la gabbia è caduta a terra e il canarino sta uscendo dalla finestra.

Se prendete la tovaglia e la usate per catturare l'uccellino ► 15: se vi gettate su di lui a mani nude ► 27.

**11** - L'infido oggetto torna indietro e vi colpisce in pieno volto. Thud! Finite KO!

Se è il vostro primo o secondo KO ► 10: se è il terzo ► 2.

**12** - Entrate nella sala e infilte una zampa nell'acqua. Ma gnam! Il pesciolino si rivela un feroce piratina!

Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ► 30. Se ottenete 5 o 6 ► 16.

**13** - La porta cede e vi trovate in cucina. Il canarino sta facendo una doccia ristoratrice sotto il rubinetto del lavandino. Vi vede e fugge lungo le mensole.

Se vi precipitate subito su di lui ► 26: se prima chiudete il rubinetto ► 29.

**14** - Gettate l'arma addosso al cagnaccio.

Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ► 11: se ottenete 5 o 6 ► 18.

**15** - Vi sragliate attraverso la finestra contro il canarino, agitando la tovaglia a quadri bianchi e rossi. Purtroppo nel giardino dei vicini si trova a passare un toro inferocito. Siete KO!

Se è il vostro primo o secondo KO ► 19: se è il terzo ► 2.

**16** - Crash! Vi precipitate fuori dalla casa attraversando il muro, lasciandovi un buco a forma di gatto ► 24.

**17** - Fiiiru-fiiurifiiurifii! Vi laxate nel salotto in cui svola il canarino. Ne uscite appiattiti: mentre vi sgranchite un attimo per tornare a tutto tondo, il canarino si chiude a chiave in cucina.

Se sfondate la porta con una spallata ► 13: se vi infilte nel rubinetto del bagno e passate attraverso i tubi dell'acqua fino al lavandino di cucina ► 6.

**18** - Spam! Colpite in pieno il bulldog, che rimane a fissarvi sbalordito. Col gomito rovesciate la gabbietta: il canarino fugge attraverso la finestra.

Se prendete la tovaglia e la usate per catturare l'uccellino ► 15: se vi gettate su di lui a mani nude ► 27.

**19** - Rinvenite dopo qualche istante: il canarino si innalza faticosamente in cielo. Vi arrampicate su per la grondaia e lo rincorrete per il tetto ► 23.

**20** - Entrate nel salottino e infilte una zampa nel terrario per catturare il topolino. In quel momento scorgete la vera causa del suo terrore: un'enorme anaconda che balza su di voi!

Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ► 28. Se ottenete 5 o 6 ► 34.

**21** - Purtroppo la posta è lenta e imprecisa: una tartaruga postina vi recapita dopo settantadue giorni in un igloo. Sarà un lungo inverno...

THE END

**22** - Smash! Thud! Bonk! Il cane vi massacra di botte, finite KO.

Se è il vostro primo o secondo KO ► 36: se è il terzo ► 2.

**23** - Correte in cima al tetto dietro all'uccellino in fuga. Presto vi accorgete che già da qualche istante il tetto è finito e state correndo per aria!

Se guardate in basso per vedere come salvarvi ► 3: se continuate a correre come se niente fosse ► 31.

**24** - Proseguite per il viale. In un'altra villetta c'è un terrario con un topolino che vi guarda terrorizzato.

Se entrate e cercate di ghemire il topolino ► 20: se preferite cercare un'altra preda ► 8.

**25** - Dopo qualche istante, un feroce bulldog spalanca la porta e sgrana le fauci.

Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ► 22. Se ottenete 5 o 6 ► 9.

**26** - Inseguite il canarino, mettendolo alle strette. Ma dopo pochi istanti la cucina è piena di acqua e di schiuma: scivolte sul pavimento. KO!

Se è il vostro primo o secondo KO ► 29: se è il terzo ► 2.

**27** - Glomp! Il canarino riesce a sfuggirvi e si innalza faticosamente in cielo. Vi arrampicate su per la grondaia e lo rincorrete lungo il tetto ► 23.

**28** - Venite inghiottiti in un sol boccone e finite KO! Se è il primo o il secondo KO ► 8: se è il terzo ► 2.

**29** - Finalmente riuscite ad ac-

chiappare il canarino: vittoria! THE END

**30** - KO! Vi risvegliate qualche minuto dopo sul marciapiede ► 24.

**31** - Continuate a correre nel vuoto fino al tetto della casa dei vicini e giù a terra. Il canarino, ormai stanco, sgattaiola in un buco nel muro della casa.

Se infilte la zampa nel buco per afferrare l'uccellino prima che sparisca ► 35: se preferite sbirciarvi dentro ► 4.

**32** - Il canarino svola via per il salotto. Vi chiedete come fare ad entrare in casa.

Se suonate educatamente il campanello della porta ► 25: se vi affrettate e vi spedite affinché vi recapitino con la posta ► 21: se andate in casa dei vicini, mettete i piedi nel fax e fate il numero del canarino per farvi da lui ► 17.

**33** - Vi precipitate in casa, soffianando e digrignando i denti. Ma prima che possiate raggiungere la gabbietta, un enorme bulldog vi afferra e vi butta a terra calpestandovi. KO!

Se è il vostro primo o secondo KO ► 10: se è il terzo ► 2.

**34** - Sguish! Vi precipitate fuori dalla casa attraverso il camino. Anche il topolino ne approfitta per fuggire ► 8.

**35** - Clack! Una trappola per topi vi si chiude sulla zampa! KO!

Se è il vostro primo o secondo KO ► 32: se è il terzo ► 2.

**36** - Rinvenite dopo qualche minuto: il cane è sparito. Il canarino cinguetta in cucina, ma la porta è chiusa a chiave.

Se la sfondate con una spallata ► 13: se vi infilte nel rubinetto del bagno e passate attraverso i tubi dell'acqua fino al lavandino di cucina ► 6.



# Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

**Nel 1963, con "Gli Uccelli", il genio registico di Alfred Hitchcock inaugurò, più o meno consapevolmente, un genere cinematografico che nel corso degli anni '70 conobbe un discreto successo: la "fanta-ecologia".**

## **Ora, dopo un lungo periodo di oblio,**

il tema (quanto mai attuale) della rivolta del mondo animale contro la devastazione naturale causata dall'uomo viene timidamente riproposto al pubblico grazie a **Birds II: Land's End** diretto da Rick Rosenthal (**Halloween II**) per la Universal.

Più che a un séguito vero e proprio, la pellicola assomiglia maggiormente a un "remake", in quanto pur modificando luoghi e personaggi, mantiene pressoché inalterata la struttura narrativa del film originale.

Sceneggiato dai fratelli Jim e Ken Wheat (**La Mosca 2**, **Nightmare 4**), il lungometraggio si avvale degli effetti speciali di Ted Rae (**Star Trek**) e Kevin Brennan (**Un Lupo Mannaro Americano a Londra**), del "make up" di Jeff Goodwin (**Velluto Blu**) e dei volatili addestrati da Ray Berwick (**Ladyhawke**).

Brad Johnson (**Always**) interpreta un ex-cowboy di rodeo che, assieme alla moglie (Chelsea Field) e alle due figlie (Stephanie Milford e Megan Gallagher), si trasferisce a vivere in una vecchia casa isolata situata sulla penisola di Outer Banks. Nelle vicinanze si trova un impianto per l'estrazione del petrolio che inquina l'ambiente circostante, minacciando la sopravvivenza delle colonie di uccelli sparse lungo la costa. Esasperati dal barbaro comportamento umano, i volatili decidono di reagire attaccando indiscriminatamente i residenti della zona, fra cui il vecchio guardiano del faro (Jan Robes) e una negoziante (interpretata da Tippi Hedren, già protagonista del film di Hitchcock).

La rivolta degli uccelli può apparire a molti retorica e moralistica? A giudicare dalla scriteriata distruzione provocata dall'umanità, potrebbe paradossalmente essere l'unica speranza di salvezza per il nostro martoriato pianeta.

## **CINEMA NEWS**

Fra la moltitudine di pellicole sul vampirismo, il nuovo **Tale of a Vampire** della debuttante regista giapponese Shimako Sato si segnala per l'originale approccio alla tradizionale iconografia gotico-romantica di derivazione europea.

Pur ispirandosi al poema "Annabel Lee" di Edgar Allan Poe, l'intera vicenda viene infatti filtrata attraverso la sensibilità nipponica della Sato, con morte, sesso e violenza a far la parte del leone.

Ambientata a Londra nei primi anni del secolo, la storia ha per protagonista Alex, un vampiro che subisce la propria immortalità come una condanna. Incapace di control-

lare la propria sete di sangue, dopo una interminabile serie di delitti, Alex perde la testa per l'affascinante Anne, una donna che scoprirà essere la reincarnazione di una sua precedente vittima, l'adolescente Virginia.

Sulle sue tracce però si mette anche il marito di Virginia, impersonato da Kenneth Cranham (**Hell-raiser 2**), uno scrittore (lo stesso Poe?) ossessionato dall'idea di vendicare la propria moglie-bambina. Nonostante un budget piuttosto contenuto (un milione di dollari), la pellicola può vantare due interpreti di rilievo come Julian Sands (**Camera con Vista**, **Gothic**, **Warlock**) nei panni di Alex e Suzanna Hamilton (**La mia Africa**) in quelli di Anne; gli effetti speciali sono di David Watkins (**Storia di Fantasmì Cinema**).

## **Famoso per aver dato il volto**

al Luke Skywalker di **Guerre Stellari**, Mark Hamill torna ad essere protagonista di una pellicola fantascientifica con **Time Runner**, recente produzione della Cinemax diretta da Michael Manzo.

Il prologo della vicenda è ambientato nel 2022, quando la Terra subisce l'invasione di bellicosi alieni.

L'unica speranza per l'umanità è rappresentata da un astronauta (Hamill) che si trova su di una stazione orbitante. Per evitare di essere catturato dagli extraterrestri l'uomo fugge a bordo di una capsula spaziale e, per effetto di una distorsione temporale, atterra negli Stati Uniti del 1992. Qui scopre che alcuni emissari alieni si trovano già sul nostro pianeta per facilitare la successiva invasione. Le loro sem-







Chalsea Field attaccata da un volante in "Gli Uccelli 2". In basso: il modello della U.S.S. Enterprise viene ripreso di fronte al "blue screen" per un episodio di "Star Trek".

Nell'altra pagina: Ray Berwick ammaestra un corvo in "Gli Uccelli 2".

bianze sono del tutto simili a quelle degli umani, ma è possibile riconoscerli perché sono incapaci di provare dolore fisico. Oltre a sabotare i piani degli extraterrestri, l'intrepido astronauta sarà costretto a vigilare sull'incolumità della propria madre che, in caso di morte prematura, non potrebbe metterlo al mondo.

R.M.

## GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

"Star Trek" è entrato nella storia dei "serial" televisivi ormai da lunghissimo tempo ed anche le sei avventure realizzate per il grande schermo negli anni successivi alla conclusione della programmazione degli episodi da parte della N.B.C. TV americana si annoverano tra le più divertenti e riuscite pellicole del genere fantascientifico.

La serie nacque grazie all'inventiva del compianto Gene Roddenberry che ebbe il non trascurabile merito, assieme a soggettisti, sceneggiatori ed agli stessi attori, di saper rendere vivi e reali sia i componenti dell'equipaggio della nave stellare della Federazione U.S.S. "Enterprise" sia tutta quella galleria di perso-

naggi che hanno caratterizzato in maniera così inconfondibile il fantastico e caleidoscopico universo di "Star Trek". Ma l'argomento sul quale noi vogliamo soffermarci non è, almeno per questa volta, costituito dagli impareggiabili battibecchi tra il primo ufficiale vulcaniano Spock ed il medico di bordo Leonard McCoy detto "Bones" o dal motivo per cui la maggior parte dei personaggi femminili della serie cade vittima del fascino del Capitano James T. Kirk, bensì da uno degli aspetti meno conosciuti del retroscena di questo "serial", i suoi effetti fotografici speciali.

Prodotti da diverse società, come la Howard A. Anderson Company, la Westheimer Company e la Film Effects of Hollywood, i "trucchi" di "Star Trek Destinazione cosmo", che è il titolo con cui il telefilm è noto nel nostro paese, ormai non sono più in grado di reggere il confronto con quelli prodotti dalla seconda metà degli anni settanta in poi da studi quali la Industrial Light & Ma-

gie, la Boss Film Studios o la Dream Quest Images. Trattandosi di una serie televisiva, e questo significa per la produzione dover fare scrivere un copione, disegnare e realizzare costumi di scena e scenografie, selezionare gli attori e poi girare l'episodio, montarlo, musicarlo e sonorizzarlo in base ad una rigida programmazione, gli strettissimi tempi di lavorazione di "Star Trek" non hanno mai consentito di realizzare "ex-novo" tutti gli effetti speciali ottici necessari alla produzione di un solo telefilm.

Per questo motivo, le varie inquadrature mostranti i passaggi della U.S.S. "Enterprise" contro i fondali stellati ed i pianeti sono quasi sempre state le stesse per tutta la durata della serie.

In pratica, il grande modello dell'astronave veniva ripreso frontalmente, posteriormente e di lato, con movimento sinistra/destra o viceversa, di fronte ad un "blue-screen", lo schermo di colore blu che permette poi, in fase di stampa, di essere sostituito da tutti i

"background" che si desiderano.

Pertanto era possibile stampare la U.S.S. "Enterprise" mentre orbitava attorno ad un pianeta di colore rosso oppure ad uno di colore azzurro, naturalmente filmati a parte, ma anche sostituire i pianeti con un semplice cielo stellato.

Il procedimento del "blue-screen", come noto, è lungo, complesso e di difficile esecuzione a causa dell'estrema cura che va posta sia nell'illuminazione del soggetto che dello schermo affinché sul primo non vadano a cadere riflessi di colore blu che provocherebbero in seguito dei "buchi".

Con un modello di astronave color bianco e per giunta lucido, quale quello della U.S.S. "Enterprise", i problemi sono evidenti ma la perizia di pionieri degli effetti speciali ottici come Linwood G. Dunn, che firmò gran parte della fotografia dei modellini in studio, permise di superare tutte le difficoltà e di contribuire a rendere "Star Trek" ciò che è oggi, un oggetto di culto.

P.S.





# Rosso, rossissimo, praticamente nero

di Gianfranco de Turris

**Il problema che si pone, adesso, non è più quello se gli autori italiani siano o meno capaci di scrivere narrativa "di genere", ma quanta ne pubblicano e di che qualità.**

## Come si è avuto modo di dire

In molte occasioni, ormai la grande editoria non specializzata ha aperto le porte delle proprie collane al poliziesco, allo spionistico, all'orrore, al fantastico, alla fantascienza di firme italiane. Peraltro con criteri di scelta a noi del tutto incomprensibili, ma chi più chi meno, oggi accetta questo tipo di narrativa. Sarebbe interessante riuscire però ad afferrarli per regolarsi di conseguenza, ma sembra proprio impossibile.

Comunque sia, un particolare impulso ha avuto negli ultimi cinque anni il genere *horror*, nelle sue diverse valenze, quello crudo, realistico, sanguinario o *splatter*, e quello più fantastico, sovrannaturale, occulto. Vi contribuì una serie di circostanze: l'arrivo sugli schermi di un certo genere di film "eccessivi", il successo di libri di Stephen King e Tiziano Scavi, l'esplosione del fenomeno dei fumetti tutti italiani che da questa moda travevano spunto e che suscitavano addirittura interrogazioni parlamentari.

L'irrompere quasi improvviso dell'*horror* sotto questi aspetti molteplici nel nostro mercato editoriale ha creato confusione e ne ha lasciato ancora in sospeso addirittura la definizione e le classificazioni. In precedenza si definiva "gotica" e "nera" la narrativa che derivava dagli scrittori inglesi del Settecento e da Poe e che aveva una dichiarata venatura fantastico-sovrannaturale; poi si è passati a chiamarla semplicemente dell'orrore e del terrore, in base all'influenza della letteratura popolare americana di questo secolo, lasciando il termine di "nero" soltanto ad un giallo-poliziesco

molto crudo, molto duro, molto violento, con riferimento all'*hard-boiled* dei *pulp* statunitensi e poi al derivato termine *noir* di certe collane francesi (e che di recente è stato ripreso dal festival di Viareggio e da una serie di romanzi della Bompiani).

Si usano poi, quasi indifferentemente le definizioni generiche inglesi di *suspense*, *mystery*, *thriller* e ultimamente - come si è ricordato - di *splatter* e *gore*, derivate dal cinema, trasmutate nei fumetti e quindi nella narrativa: qui sono il sangue, le descrizioni raccapriccianti, il sadismo rivoltante che fanno da padrone.

Di solito, tutti questi termini si utilizzano, da parte di editori e critici quasi indifferentemente, nonostante vi siano profonde differenze di senso tra essi, mescolando così una narrativa decisamente fantastica, con un'altra che ha un taglio psicologico-patologico e con un'altra ancora che punta tutto sull'aspetto "fisico": sanguinario, viscerale, ovviamente vi possono essere, e vi sono, anche intrecci molto complessi. In pratica i tre generi di "orrore" di cui parlava Stephen King in *Dance Macabre*.

## Fanno fede di questa confusione

Le uniche due antologie "generali" apparse in questi anni: *Nero italiano*, ventisette racconti scelti da Massimo Moscati (Oscar Mondadori, 1990), che, come osservò già a suo tempo Oreste del Buono, mescolava senza troppo discernimento storie assai diverse non solo per lunghezza e qualità, ma proprio per "generi" sotto l'etichetta comune di "nero metropolitano", di "storie vio-

lente e disperate", titolo che purtroppo fu in pratica la conclusione di una interessante iniziativa all'interno degli "Oscar" che aveva presentato una decina di romanzi *inediti* e di *esordienti* tutti dedicati a "differenti percorsi nel mondo del delitto, della passione, dell'incubo e dell'inquietudine". Un vero peccato.

## Così come è stato un vero peccato

che in *Misteri*, ben quarantadue storie scelte da Gabriele La Porta e Franco Scaglia (Camunia, 1992) per «documentare l'ormai indiscutibile maturità della nuova narrativa italiana gotica, suspense e nera», i due curatori siano andati a pescare collaboratori un po' dovunque meno che tra gli autori specializzati in *horror* e nel fantastico-occulto lasciando nell'indistinto i *curricula* di coloro i quali avevano invitato a scrivere. E così il «quasi manifesto della letteratura del mistero e del segreto» italiana è restato tale: "quasi", appunto.

I percorsi seguiti dai nostri autori, di conseguenza, sono assai diversi e non si possono mescolare indistintamente. Spesso si svolgono e passano, all'interno dell'*horror*, da un "genere" all'altro, oppure seguono filoni più d'attualità, come quello del serial *killer* più o meno cannibalico.

Ad esempio si veda l'ispirazione di Paolo Di Orazio, sceneggiatore di fumetti ed uno dei primi a scendere in campo sull'onda del successo di riviste come "Splatler" e "Mostrì", passato da racconti crudeli, sadici e grandguignoleschi (*Primi delitti* e *Madre mostro*, ACME, 1989 e 1991), ad un romanzo "alla King" tra lo psicopatologico e il sovranna-

David Grieco





David Grieco

## IL COMUNISTA CHE MANGIAVA I BAMBINI



romanzo Bompiani

turale (**Prigioniero del buio**, Granata Press, 1992) e quindi ad un altro decisamente macabro-occulto (**Il dipinto ucciso**, Granata Press, 1993). Tra la violenza metropolitana, il delirio onirico, i ricorsi temporali è invece la narrativa di Alda Teodorani con **Le radici del male** (Granata Press, 1993), un romanzo in tre parti che comprende anche il precedente **Giù, nel delirio** (1991).

### Sullo stesso piano,

con grande impatto psicologico e con grande forza espressiva, si può mettere **Le bocche del buio** di Gianfranco Nerozzi (Polistampa, 1992), un autore che meriterebbe più attenzione da parte degli editori, il cui lungo racconto insieme a quelli più brevi e sofisticati de **La fine di Dracula** di Roberto Barbolini (Polistampa, 1993), faceva parte de "i piccoli libri dell'horror" curati da Graziano Braschi, una microcollana da taschino (cm 7x10) per la quale si sarebbe aspettata maggiore fortuna presso pubblico e critica, per la sua originalità e qualità. Tra *mystery*, gotico e *thriller* politico è infine **La borsa di Togliatti** di Ivo Scanner, pseudonimo di Fabio Giovannini (Datanews, 1993), e tra *horror* e fantascienza **Apocalisse**, l'ultimo nuovo-vecchio romanzo di Tiziano Scavi (Camunia, 1993). Ce n'è per tutti i gusti, come si vede, anche se il piatto forte è dato dall'argomento più di moda, il *serial*

*killer*, come si diceva, al quale sono dedicati **Una trappola per Peggy** di Monica Vodarich (Tartaruga Nera), **Il padrone delle farfalle** di Pier

Francesco Alzori e **Coniglio il martedì** di Aurelio Matti, entrambi editi da Sperling & Kupfer una casa attentissima alle opere "di genere" angloamericane, che così "apre" finalmente agli autori italiani (quando lo farà anche la Sonzogno?). L'ultimo romanzo citato si ispira agli efferati delitti del "mostro di Firenze". La cronaca nerissima sollecita dunque la fantasia e produce ottimi risultati, come sta a confermare una recentissima novità, **Il comunista che mangiava i bambini** di David Grieco (Bompiani, 1994) che si basa sulla storia reale di Andrej Chikatilo, il "mostro di Rostov", giustiziato il 15 febbraio scorso con l'accusa di aver ucciso e divorato 53 fra bambini, bambine e ragazze. Un libro importante per come è scritto e per quel che dice.

### Il taglio è secco, cronachistico,

senza tanti fronzoli, tal da conferire brividi ai lettori, pur non addentrarsi troppo morbosamente in descrizioni raccapriccianti: il risultato, Grieco (che è anche sceneggiatore cinematografico) lo raggiunge facendo già sapere al lettore chi è il "mostro" sin dall'inizio e mettendo in campo contemporaneamente l'investigatore che gli dà la caccia. Man mano che il romanzo procede e che i delitti aumentano, chi legge può seguire lo svilupparsi dell'indagine e il modo con cui le vie e i destini del poliziotto e dell'assassi-

no alla fine s'incrociano. Si tratta dunque di una *detection* ben particolare: il lettore sa e quindi s'immagina ciò che il "mostro di Rostov" progetta e fa...

### Non meno importante

è quel che Grieco dice con il suo romanzo, la tesi che sostiene, spostandosi dal caso particolare alla situazione generale. Qui lo slogan politico del dopoguerra che è diventato il titolo del libro, è la pura verità: Andrej Evilenko, il cannibale, è tale perché l'ideologia stalinista di cui è stato nutrito lo ha fatto diventare così: è «il prototipo di comunista perfetto» che vive «una vita del tutto artificiosa», è di «una razza a parte», un «essere alieno» rappresentante di una nazione, l'URSS, che per legge ha decretato il ricovero in clinica per schizofrenia, cioè per il rifiuto di accettare la realtà, dei dissidenti di regime.

Ma il comunismo, come spiega lo psicanalista ebreo Aron Richter, anch'egli vittima del "mostro" per aver capito troppo presto chi egli è, costituisce «il germe stesso di quella terribile e devastante malattia mentale chiamata schizofrenia». Sono dunque i comunisti convinti i malati, non gli altri.

In Evilenko/Chikatilo, «comunista modello», «essere eccezionale, miscela di istinto primordiale e cultura moderna», l'investigatore Lesiev vede, lo stesso politicamente ortodosso, «il colossale fallimento dell'esperienza comunista» e nella sua vicenda «lo specchio fedele delle perversioni ideologiche che avevano regolamentato la vita di centinaia di milioni di esseri umani per più di settanta anni».

Il comunismo veniva allora considerato per dogma l'unica realtà possibile e chi la negava non poteva non essere schizofrenico, ma la sua crisi sempre più evidente anche se non ufficializzata man mano provoca una generale crisi d'identità per chi si è riconosciuto in esso, da qui la nascita della vera schizofrenia, la nascita di veri mostri: «Sono schegge impazzite di un mondo che è andato a pezzi», dice Lesiev. «Uccidono senza motivo perché non hanno più niente».

Evilenko un motivo però ce l'ha, anzi due: da un lato la sua è una specie di "pulizia etnica", una "missione" che provoca "sacrifici inevitabili" di persone inferiori: dall'altro è il necessario superamento della sua impotenza sessuale: soltanto di fronte al sangue riesce a raggiungere l'erezione, solo in questo modo riesce a provare a se stesso di essere «un vero uomo». E così soltanto «il grandioso successo di pubblico» che ottiene durante il processo lo libera «di tutte le sue insicurezze, di tutte le sue paure, di tutte le sue frustrazioni».


E così al momento della sentenza che - dopo essere stato dichiarato «sano di mente» da quegli stessi medici che classificavano come schizofrenici i dissidenti - lo condanna a morte, lui «cupo eroe della fine del comunismo, si era alzato in piedi e stava cantando l'Internazionale».

Mai come in questa occasione si può dire che «la Rivoluzione divorò i suoi figli». E se ce lo racconta David Grieco, nipote di quel Ruggero Grieco che fu uno dei membri fondatori e segretario del PCI, nonché lui stesso redattore, critico e inviato de **L'Unità** per undici anni, lo possiamo ben credere.





ANCORA SI ODO NO I SOSPIRI E I MALI PRIMEVI. E' UN'ERA DI ALLEANZE MALVAGE E DI EVENTI STRAORDINARI.




ESSERI BIZZARRI, NATI PER MAGIA NERA, VAGANO SU QUESTE LANDE INFERNALI. L'ERA ANTIDILUVIANA, LE GUERRE TROLL. L'UMANITA' E' IN PERICOLO.



UN FANTE TROLL PUNTA SU ALIZARR PER UNIRSI AL REGGIMENTO CHE ASSEDA LA CAPITALE DELL'IMPERO KHALIANO, UN GIOIELLO DI CITTA'.

ALIZARR... FRA NEPHTYS E LE VALLI DI BAALZARRA. ALIZARR... RIFUGIO DI UOMINI AMBIZIOSI E TRADITORI, E DI DONNE DAGLI STRANI DESIDERI E ATTITUDINI.





FORSE E' GIUSTO CHE LA CITTA' DI UNA DEA  
PROFANA SIA MINACCATO DAI TROLL DEL NORD. E'  
DALLA LUNA PIENA CHE GLI INVASORI MARTELLANO  
LE MURA DI ALIZARZ. I CITTADINI PREGANO TAMMUZ  
E L'ESERCITO DI RE KHALIA COMBATTE L'ORDA  
SUB-UMANA

LA TUA CITTA' PRESTO NON  
SPLENDERA' PIU'; O TAMMUZ, CHE  
NE SARA' DEI FEDELI, DELLE DON-  
NE, DEI RE, DEI FURFANTI E  
DEI MAGHI?

NELLA STANZA DA LETTO REALE, GHITA, LA FAVORITA DI RE  
KHALIA, E' CON UN VECCHIO AMICO, THENEF, MAGO DI CORTE.  
"CHE IMPORTA?" RIFLETTE. "CHE LE ARMATE TROLL ENTRINO PURE.  
CONOSCO BENE I VICOLI. SCOMMETTO CHE LA SORELLANZA FA AFFARI AN-  
CHE CON L'ASSEDIO. SAREI LA' ANCHIO SE UNA NOTTE NON AVESSI COM-  
PIACIUTO KHALIA NEI QUARTIERI DELLE PROSTITUTE."

LE SORELLE DICONO  
CHE I TROLL SONO BUO-  
NI AMANTI, NONOSTANTE LA  
RUVIDA PELLE.

PRESTO LO  
VERIFICHERANNO  
SE KHALIA  
NON FERMA  
L'ASSALTO.

GHITA E THENEF COMBINANO DI NUOVO QUALCOSA, COME  
DAL GIORNO CHE SI CONOBBERO AL TEATRO  
URDIANO. IL VECCHIO MAGO AVEVA INGAN-  
NATO TUTTA ALIZARZ CON I SUOI TRUC-  
CHI. PERSINO KHALIA LO CREDE UN  
VERO STREGONE.





NON TEMERE,  
MIO FURFANTE.  
IL RE CI SAL-  
VERA' DAI  
TROLL.

E POI, UN TROLL NON  
SARA' PEGGIO DI UN MA-  
GO UBRIACO DI IDRO-  
MELE.

HO  
ACCOMULATO  
ONORI ALLA  
MIA ETA'.

DAI, NON SEI COSI'  
VECCHIO. NON SARAI  
UN BRAVO STREGONE  
MA SEI UN DISCRETO  
AMANTE.

PRESTO KHALIA  
TORNERA' E GODRO' DI  
UN'EROICA CAVALCATA. IL RE  
E' UNO STALLONE QUAN-  
D'E' ECCITATO DAL  
TRIONFO.

CHE FORSE TARDE-  
RA' A VENIRE. VISTE LE COSE,  
ALLA LUNA CALANTE TUTTA  
ALIZARR ADDETERA'  
NERGAL.



"NERGAL" RINGHIA  
GHITA, "LA DIVINITA'  
PIU' BRUTTA DOPO  
BAAL, SEMBRA UN  
ROSPO... UN DIO ADAT-  
TO AGLI UOMINI-LUCER  
TOLA DI ZEPHYRAN.  
ALMENO L'IDOLO DI  
ALIZARR E' UNA DEA  
GRAZIOSA. PER ME I  
PRETI SONO SOLO  
GRASSI MAIALI.  
POSSONO BACIARE  
ENTRAMBI GLI DEI  
SUL SEDERE,  
PER QUEL CHE MI  
IMPORTA."

"FOTTUTI TROLL!"  
CONTINUA, "GIOCAVO  
CON LORD FISI  
LUNGO LO ZORR,  
FUORI DALLA CITTA'.  
ALLORA ERA SICU-  
RO SEGUIRE IL FIU-  
ME FINO ALLE  
TERRE DEI TROLL.  
DICEVANO CHE UN  
GIORNO GLI ESER-  
CITI DI NERGAL  
AVREBBERO  
CONVERTITO  
TUTTI GLI UMANI  
DELL' IMPERO."



INTANTO, UNA LANCIA TROLL TRAFISSE RE KHALIA CHE GUIDA LA DIFESA  
DELLA CITTA'.



HAI UDITO, O  
TAMMUZ? IL  
TUO DIFENSORE  
HA UNA LANCIA  
NELLE BUDELLA,  
SE DEVE MORIRE,  
COSI' SIA. AGLI  
DEI PREMONO PIU'  
SEMPLICI CHE I RE.



GHITA APRE CALTA LA PORTA DELL'ANTICAMERA E I DUE ENTRANO NEL CORRIDOIO. "PROPRIO COME AI VECCHI TEMPI, EH, THENEF?", CINGUETTA, ANDANDO VERSO LA SALA DA PRANZO. "TUTTO DI NASCOSTO: CERTO, ALLEGGERIRE I NOBILI DI BAALZARRA NON E' COME FOTTERE NELLA SUITE REALE. MENTRE IL RE COMBATTE. MA IL RISCHIO DI ESSERE SORPRESI RENDE TUTTO PIU' PICCANTE."

COME I SIGNORE DI BAALZARRA POTEVANO PRIVARSI DEI SOLDI, COSI' KHALIA PUO' SPARTIRE UNA DELLE SUE MANTENUTE.



THENEF, GHITA, KHALIA E' FERITO A MORTE NELL'ARMERIA. VI VUOLE.

SE TRAPELA, LE TRUPE DI KHALIA FUGGIRANNO SUI COLLI DI AZZA.

AH, PICCINA, TI INTERESSI AGLI AFFARI DI STATO?



THENEF VIENE IGNORATO. IL MAGO NOTA CHE GHITA, L'ASTUTA CORTISIANA DI KHALIA, COMINCIA A PROVARE ANSIA, SE NON PER ALIZARR, PER IL SUO FATO. THENEF LE PARLA AFFRETTANDOSI VERSO L'ARMERIA. "GLI IMPERATORI TROLL SONO CELIBI, E I MAGHI SONO RITENUTI NEMICI DI NERBAL. PRIMA DELLA LUNA NUOVA IO E TE TORNEREMO A RUBARE."

KHALIA E' SU UN TAVOLO NELL'ARMERIA GENERALE E CANCELLIERI ARRIVANO QUANDO CALA L'OMBRA DELLA MORTE E DELLE ORDE TROLL.

HO DELUSO LA DEA TAMMUZ. LA SUA CITTA' E' PROSTRATA. DEVO MORIRE.

THENEF, NON GUARDARMI CON GLI INCANTESIMI.

SI', LODE A TAMMUZ COME ORDINI, SIRE.





GHITA GUARDA THENEF. GLI FA UN CENNO. IL VECCHIO FURFANTE SE  
L'E' CAVATA ANCORA. KHALIA MORIRA CREDENDOLO UN VERO STREGONE.  
POVERO KHALIA; SE TI AVESSERO RUBATO LA BORSA, THENEF L'AVREBBE  
FATTA RIAPPARIRE, PERCHE' PROBABILMENTE IL LADRO ERA LUI.

THENEF, LA TUA MAGIA  
SERVIRA' A UNO SCOPO  
MIGLIORE DEL PROLLUNGARE  
LA DISGRAZIA DEL TUO  
RE.

ALIZARZ  
DEVE AVERE UNA  
POTENTE  
GUIDA.

UNO SOLO PUO'  
SALVARE I TEMPLI  
DALLA VIOLAZIONE.

KHAN-  
DAGON!

KHAN-  
DAGON?

MISE IN  
FUGA GLI  
ESERCITI DI  
ZEPHYRAN.  
E' SCRITTO.

UN GRAN  
GENERALE...  
UN SELVAGGIO.  
UN MAESTRO  
DI SPADA.

MA, SIRE!  
FU UCCISO AN-  
CORA GIOVANE  
SUI BASTIONI DEL-  
LA CITTA'. LA MUM-  
MIA GIACE NELLE  
CRIFTE DEL  
PALAZZO.

CONOSCO  
IL FATO DI  
KHAN-DAGON.





THENEF, CON  
LA MAGIA RI-  
PARAI VITA  
A  
KHAN-DAGON.

KHAN-DAGON  
CI CONDURRA'  
ALLA VITTORIA!

THENEF, GHITA...  
VENITE.

GHANIL, KEBZ...  
PORTATEMI NELLE  
CATACOMBE. VE-  
NITE LOCKNOR,  
ENTO, AZOTUS.  
C'E' POCO TEM-  
PO.

INFELICE THENEF, ADDIO SPLENDORI DI TAMMUZ! TUTTO E' PERDUTO! IL MAGO BRAMA UN PO' DI IDROMELE. FORSE, FAR SPARIRE L'IDROMELE E' L'UNICO TRUCCO CHE GLI RIESCE.



GHITA OSSERVA  
IL MAGO MENTRE  
IL CORTEO SCENDE  
NELLE TOMBE  
DEGLI EROI DI  
ALIZARR, ANCHE I  
NANI DI CORTE  
SAREBBERO ANDA-  
TI BENE PER RE-  
SUSCITARE KHAN-  
DAGON, COSA FA-  
RA' QUANDO OCCOR-  
RERANNO LE SUE  
DOTI? GHANIL GLI  
TOCCERA' IL COLLO  
PER ORDINE DI  
KHALIA. RICORDA  
QUANDO LO VIDE LA  
PRIMA VOLTA ES-  
BIRSI A URD LA  
POLVEROSA.

THENEF FU SEN-  
TILE CON L'OR-  
FANELLA CHE  
SEGUIVA GLI ATTO-  
RI. DANZAVA NUDA  
PER I POCCHI SOLDI  
LANCIATI DAGLI  
ZOTICI, GHITA SI  
CHIEDE SE IL LO-  
RO CAMMINO FINI-  
RA' QUI, NELLE  
CATACOMBE, DUBITA  
CHE PERSINO  
GLI DEI, SE  
ESISTONO, POTREB-  
BERO SALVARE  
L'AMICO.



I RESTI DI  
KHAN-DAGON,  
SIZE



MORTE E PUTREFAZIONE ERANO USUALI NEL MONDO ANTIDILUVIANO. A GHITA E' NOTA LA SCIA DELLA GUERRA. DA GIOVANE SI E' ABITUATA ALLA MALATTIA E ALLA MORTE. AVEVA 9 ANNI E LA FESTE STIGIA DILAGO' NEL SUO VILLAGGIO. DEI SUOI PARENTI NON RIMASERO CHE CADAVERI NERI E GONFI. GHITA FUGGI' SENZA SEPPELLIRLI. NON TORNO' PIU'. LA CARCASSA DI KHAN-DAGON LA RIEMPIE DI VISIONI DI GHITA BAMBINA, UN'ESILE FIGURA STAGLIATA SU UN BRUTALE PANORAMA.



THENEF RECITA LE FORMULE E I RITI. DONA VITA AL SALVATORE DI ALIZARR.

IO...EHM... MIO RE... CREDO CHE SIA TROPPO PER I MIEI DEBOLI POTERI.



QUESTA ANTICA GEMMA UZDIANA AIUTERAZI' LA TUA MAGIA.

L'OCCHIO DI TAMMUZ! LO RICONOSCO. CE LA I SEGRETI DELLE STELLE.

ERA DEL GRANDE STREBONE RAHMUZ.



LA GEMMA MI E' COSTATA SEI DELLE COMPAGNE DI GHITA. LA MIGLIORE AVEVA DUE SENI.

UNO BASTA, MIO SIGNORE, SE PIENO E TONDO.

VERO



MA NON A RAHMUZ. HA DUE PAIA DI BRACCIA.

HO SENTITO DI LUI RICORDAVA SPESSO LE DONNE DI DELZUR DAI MOLTI SENI.





BASTA PARLARE DI  
TETTE. RECITA GLI INCAN-  
TESMI. ECCO LA GEMMA,  
THENEF.

COME VUOI, MIO  
SOVRANO.



VEDI, O TAMMUZ? IL VECCHIO  
FURFANTE COMINCIA. SI, CONO-  
SCIE IL RITO, MA NON HA  
POTERI. SE QUALCOSA DE-  
VE ACCADDERE, O TAMMUZ,  
GUARDA LA GEMMA E  
NON IL MAGO.



Z'AGORETHZOMZORR

NADIRI!

INEXTIOORNEKUSNOM



NIENTE.

ALIZARR È  
PERDUTA.

SAREMO  
SCONFITTI.



LA GEMMA!  
INFILALA NELLO  
SQUAZCIO  
DELLA  
CARCASSA.

FINO IN  
FONDO, SVEL-  
TO, THENEF.

THENEF,  
SEI  
SOZZO?



NON POSSO...  
LA PESTE, IL  
MARCIUME...

A ME LA  
PIETRA.



VIAGGIARE CON UN MAGO HA RESO GHITA SCETTICA SULLA MAGIA. LO STERCO DI CAPRA AVREBBE FUNZIONATO QUANTO L'OCCHIO DI TAMMUZ. MA LA CORTIGIANA HA IN MANO IL FATO DEL PAVIDO THENEF DI ESEGUIRE IL COMANDO DI KHALIA. FORSE IL FALLIMENTO SARA' IMPUTATO ALLA GFEMMA E NON AL MAGO.



NEL  
NOME

UN SINISTRO BAGLIORE AVVOLGE IL GIOIELLO E GHITA LO ALZA SUL CADAVERE. DI COLPO AFFONDA LA PIETRA NEL FETIDO AMMASSO.



DELLE  
SOZELLE!



DI  
ALIZARR!

LA FORMA EMETTE UN GORSOGLIO E UN ODORE DI GELSOMINO RIEMPIE LA CRIPTA. LA MUFFA CHE RICOPRE IL CORPO DIVENTA ROSSO-SANGUE E PENETRA NELL'IMMAGINE PULSANTE DEL GENERALE DI ALIZARR.



FUN-  
ZIONA!

SOFFIO DI  
BELZEBU' SI  
MUOVE!

SALVE  
KHAN-  
DAGON!



ESSEGI DEMONIACI, FUGGONO NEGLI ANGOLI PIU' BUI DELLA TOMBA. IL RE GRIDA LA SUA FELICITA' E GHITA ARRETRA INNANZI AGLI SPIRITI DIABOLICI. PER THENEF LA GEMMA HA SCHIUSO LE PORTE DELL'INFERNO. I FANTASMI SVANISCONO D'UN TRATTO COM'ERANO APPARSI. IL SUONO EMESSO DAL CADAVERE E' UN MISTO DI RUGGITI SPETTRALI E ACUTI LAMENTI. IL NOME DEL GUERRIERO MORTO E' CANTATO DALLE OMBRE.



LA MUMMIA  
SUSCITA  
LIEVEMENTE.

UNA FORZA VITALE FA  
FUGGIRE LARVE E  
VERMI.

IL POTENTE  
KHAN-DAGON E'  
RISORTO.



O TAMMUZ,  
CHE NE  
PENSI  
DELLA TUA  
OPERA?

FINE DELL'EPISODIO

# Balla con la storia: la battaglia di Waterloo

di Massimo Casa

**«La storia di una battaglia non è dissimile da quella di un ballo. Si possono mettere insieme tutti i piccoli fatti che hanno culminato in una vittoria o in una sconfitta, ma nessuno può ricostruire la sequenza dei singoli avvenimenti, né il preciso istante in cui ognuno di essi si è verificato».**

**Questo era il giudizio del vincitore di Waterloo, Arthur Wellesley duca di Wellington, in una lettera a Walter Scott.**

Che a fare questo genere di ballo con la storia siano gli appassionati di giochi di simulazione (war boardgames) non deve meravigliare. Non è solo la voglia di far rivivere la complessità di quella catena di piccoli/grandi eventi che contribuiscono al risultato finale di una grande battaglia: questo è desiderio anche di storici, giornalisti, narratori. Chi gioca una battaglia simulata è mosso dalla volontà di sapere se "doveva andare per forza così": in questa sfida al destino che si è consumato, finisce per saperne di più di un testimone oculare e può arrivare a formulare un giudizio autonomo sulle

azioni e le strategie dei protagonisti. Una mole sterminata di giochi ha per tema le campagne e le battaglie dell'epoca napoleonica, in cui spesso le sorti dell'evento dipendono dalla volontà dei condottieri. La più nota, Waterloo, è stata ricostruita in molte diverse versioni, alcune fin troppo dettagliate. Ma chi prova a giocare Waterloo con il gusto di cambiare il corso della storia rimane per lo più deluso: proprio perché Waterloo è la "battaglia fatale" e le cause del suo esito sono in gran parte a monte del suo sviluppo.

Per questo Waterloo viene collegata agli eventi della cosiddetta "campagna del Belgio" in molti famosi "war boardgames", da Napoleon (Avalon Hill, 1978) a 1815 - The Waterloo Campaign (GDW 1982).

Fra questi il più noto e apprezzato è Napoleon's last battles o "Le ultime battaglie di Napoleone", un quadrigame ormai mitico (S.P.I., nelle edizioni 1976, 1980, 1985). È un "gioco di campagna", che prevede lo svolgimento delle quattro battaglie che culminano in Waterloo e riesce ad

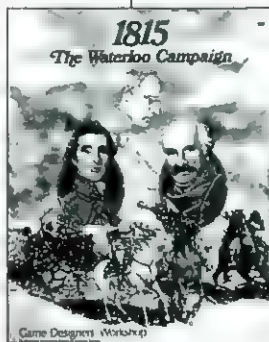
equilibrare il livello strategico della campagna con il trattamento analitico dell'evento-battaglia.

La premessa storica è doverosa: nel Giugno 1815 Napoleone è tornato sul trono e si trova praticamente circondata dal nemico. La sua unica possibilità politica e militare è ottenere una vittoria schiacciante sugli eserciti Inglese e Prussiano che stanno

muovendo contro di lui. Per questo invade il Belgio e si dirige verso Bruxelles, sperando di poter annientare le armate avversarie con una manovra fulminea. Dopo una serie di scontri intermedi, alle 11.30 del 18 Giugno 1815 più di 140 mila uomini cominciano a scontrarsi sulle alture di Waterloo.

Nel gioco (che dura 36 turni) due giocatori muovono i Francesi contro uno che muove gli Anglo-alleati (Inglesi, Olandesi, truppe di Hannover, Brunswick, Nassau e della Legione Tedesca) e uno che muove i Prussiani. Le regole di movimento e combattimento sono semplici e adeguate a simulare la potenza e la capacità di manovra delle unità di fanteria, cavalleria e artiglieria.

Ovviamente i giocatori dovranno studiare attentamente la mappa di gioco per saper individuare i terreni più favorevoli agli attacchi e alle difese (boschi, fiumi, ponti, castelli). Ciascuno schieramento ha i suoi Comandanti Generali: i Francesi hanno Napoleone, Ney e Grouchy; gli Anglo-alleati hanno Wellington e il principe di Orange; i Prussiani hanno Blucher. Da questi prendono ordini gli Ufficiali comandanti dei singoli Corpi d'armata: solo attivando questa "catena di comando" i giocatori possono guidare la unità al combattimento. Ma i capi hanno anche una funzione strategica: un Corpo d'armata che subisce troppe perdite si demoralizza e non è più capace di attaccare il nemico. Solo gli Ufficiali "in comando" possono tentare di riorganizzarlo e riportare in battaglia, sia pure con forza ridotta, le unità temporaneamente eliminate. Questo sistema è avvincente per i giocatori perché soltanto le unità in comando possono combattere: così l'elaborazione di una strategia non si basa più soltanto sul confronto fra la potenza delle unità, ma soprattutto sulla disposizione e sui movimenti dei Capi. Dal punto di vista della ricostruzione storica, la "personalizzazione del comando" permette di individuare meglio le responsabilità tattiche delle singole mosse. Ma non basta: sulla base di

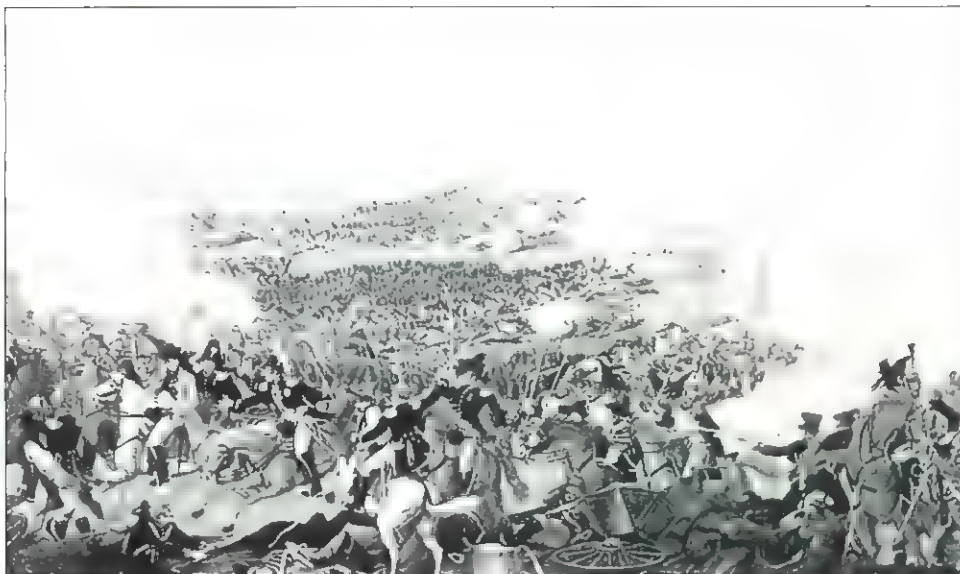


questo schema Napoleon's last battles riserva anche qualche idea non propriamente ortodossa, sul versante degli "accidenti della storia". Per i 3 giorni della campagna, si prevede una partenza

francese "ritardata": nei turni delle 6.00 del mattino, l'entrata in azione dei Comandanti francesi è legata al buon esito di un tiro di dado o alla vicinanza del nemico. Se non si danno queste condizioni, i Comandanti non entrano in azione. Questa regola, apparentemente estemporanea, ha le sue buone ragioni: Napoleone aveva una salute molandata e durante la notte non riusciva quasi a chiudere occhio per







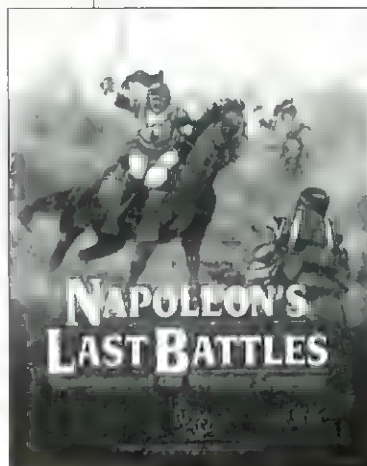
arriveranno sul fianco destro dei francesi a Waterloo.  
**La Belle Alliance** è la fattoria in cui Napoleone installa il suo quartier generale. È a ridosso della piana di Waterloo: qui i Francesi cercarono di sfondare al centro, fra il castello di Hougoumont e la fattoria della Haye-Sainte. Ma le alture favorirono la resistenza dei quadrati inglesi che respinsero persino gli attacchi della cavalleria di Ney fino a che Napoleone non gettò nella mischia le unità della Guardia Imperiale. Ma l'attacco fu respinto e nello stesso

gli attacchi d'ulcera. Mentre i suoi Marescialli, quasi tutti di costumi non proprio castigati, erano da sempre abituati a fare le ore piccole (in lunghissimi brindisi alle future vittorie o in compagnia della "bella di turno"), con comprensibili problemi di efficienza al risveglio. La simulazione prevede quindi l'influsso di elementi che si riferiscono al carattere dei personaggi storici implicati: è un'idea da gioco di ruolo, che trova un suo sviluppo molto più significativo in **Napoleone a Lipsia** (Stratelibri, 1991), una pregevole ricostruzione della battaglia delle Nazioni. Qui i comportamenti dei Condottieri sono sorprendenti e spiazzanti. Per i francesi, Murat e Ney possano intraprendere azioni del tutto slegate dal contesto della battaglia, come ad esempio ordinare un attacco generale o una frettolosa ritirata a seconda dell'esito di un tiro di dado su una tabella che simula i loro comportamenti. Lo stesso avviene per i Condottieri delle armate avversarie, alle prese con considerevoli problemi di comunicazione dei loro ordini. È un mezzo per riprodurre l'importanza del comando in uno scontro che concentrava nei Comandanti la capacità di iniziativa sul campo. Tornando alla campagna di Waterloo, ciascuno schieramento riceve punti-vittoria per le unità nemiche eliminate: dal totale dei Francesi si devono sottrarre i punti accumulati da Inglesi e Prussiani. I Francesi vincono se superano i 230

punti-vittoria: risultare vincitori è per i Francesi un compito quasi proibitivo. Le strategie di gioco sono completamente contrapposte. Chi muove i Francesi dovrà sviluppare una strategia di sfondamento in più punti per guadagnare terreno e impegnare il più possibile le forze avversarie in scontri parziali e distruttivi. Il fronte è largo e rende possibile una sincronia di azioni fra chi muove Napoleone e chi muove Grouchy. L'obiettivo è arrivare alla battaglia finale con gli Anglo-alleati deboli e demoralizzati e con i Prussiani che riescono a portare sul campo di battaglia soltanto poche unità. Questa per i Francesi può essere la chiave della vittoria. Viceversa l'Inglese e il Prussiano devono prendere tempo, ritardando l'avanzata francese e ritirandosi con ordine, per arrivare ad attestarsi sulle alture di Waterloo in posizione forte. Potranno servirsi di molte piccole unità di cavalleria come schermo e contenimento dell'impeto dei Francesi, sacrificandole a ragion veduta. In qualche caso potranno sviluppare qualche forte controffensiva, ma sempre attenti a non impegnare il grosso delle loro forze in uno scontro decisivo prima della battaglia finale. La campagna collega fra loro quattro battaglie distinte.  
**Quatre Bras** è un incrocio vitale verso Bruxelles. Qui un contingente di fanteria Belga-olandese blocca l'avanzata delle avanguardie di cavalleria francese comandate dal

Maresciallo Ney. Nella storia vinsero gli Anglo-alleati che si ritirarono poi verso posizioni difensive più sicure. Nel gioco, se i Francesi riescono a sbaragliare la difesa alleata, acquistano un buon vantaggio e possono ipotizzare un esito vincente della campagna.  
**Ligny** è la città dove i Prussiani sono attestati su posizioni fortissime formando una linea di difesa compatta e impenetrabile. Napoleone sferra un attacco al centro con la Guardia e sulle ali con la cavalleria e li costringe ad una ritirata allfonosa. Nella storia i Prussiani furono sconfitti, ma riuscirono a ripiegare ordinatamente ritirandosi verso nord. Nel gioco, se i Francesi riescono a demoralizzarli in maniera decisiva, la ritirata dei Prussiani si tramuta in una rotta disordinata e drammatica. **Wavre** è il luogo dove i Prussiani in ritirata si radunano per riorganizzarsi, incalzati dai Francesi di Grouchy, che li inseguono con forze agguerrite. Nella storia Grouchy, ligio agli ordini ricevuti, ritardò il suo attacco e i Prussiani ebbero tutto il tempo di muovere verso Waterloo. Nel gioco, se i Francesi sferrano un attacco forte e concentrato, i Prussiani sono quasi completamente assorbiti nella difesa e soltanto poche unità

tempo sulle alture ad esser apparivano le uniformi verdi dei Prussiani. Nel gioco i Francesi hanno la possibilità di tenere impegnate le posizioni centrali degli Anglo-alleati e di concentrare forze in una manovra aggirante verso la strada per Bruxelles, sempre che le forze Anglo-alleate siano deboli e le armate Prussiane siano state fermate ad est. Naturalmente dovranno stare attentissimi a eventuali sconfitte della Guardia Imperiale che avrebbero un effetto catastrofico, demoralizzando tutti i Corpi d'armata francesi vicini. Se i giocatori Francesi riescono ad evitare l'idea dello scontro al centro cara a Napoleone, possono rendere concreto una "rivincita sulla storia" che è la vera scommessa di ogni appassionato di simulazione.



# Il bridge e il suo universo

di Beatrice Parisi

**La prima sorpresa  
l'ho avuta  
ricercando notizie  
sul gioco.  
Ero rassegnata  
a fare decine  
di telefonate,  
a mettere insieme  
materiale sparso  
qua e là, a trarre  
notizie da libri  
e articoli.  
E invece no:  
il bridge  
è organizzato, ha  
un funzionalissimo  
ufficio stampa  
in cui è possibile  
reperire,  
in un colpo solo,  
tutte  
le informazioni  
necessarie.**

Nella pagina a fianco:  
una foto dei componenti  
del Blue Team nel 1962.

## Poi è arrivata la seconda sorpresa.

Del bridge pensavo fosse un "privilegio per pochi" e mi suggeriva visioni di signore di mezza età, tazze di tè e pasticcini... E invece, di nuovo, no: il bridge è un gioco molto diffuso ed è praticato nelle fasce di età più diverse. Non solo: in molti paesi questo "passatempo da salotto bene" è considerato un ottimo strumento didattico e come tale è insegnato nelle scuole, sovvenzionato e appoggiato.

Persino in Italia si sono mossi i primi passi in questo senso con un recente progetto di introduzione dell'insegnamento del bridge nelle scuole medie inferiori e superiori. Nato in sordina e a livello di semplice esperimento, il progetto ha avuto un successo così clamoroso da cogliere di sorpresa i suoi stessi promotori. Inoltre, presso l'Università di Milano erano stati organizzati corsi gratuiti di bridge per gli studenti e si vociferava di persone che si sono iscritte solo per potervi partecipare...

Quindi l'idea aprioristica che mi ero fatta del bridge e che, ne sono certa, molti condividono, si è rivelata totalmente sbagliata. Nella sua bella brochure di presentazione, la Federazione Italiana del Bridge (anzi, per l'esattezza la Federazione Italiana Gioco Bridge come è stata ribattezzata da un anno, da quando cioè è entrata a far parte come associata del CONI), definisce questo gioco "uno sport della mente". E di uno sport il bridge sembra avere proprio tutte le caratteristiche.

Come nelle attività sportive, infatti, anche qui la fortuna ha un valore del tutto marginale ed è

quindi la pura abilità ad essere premiata. Inoltre, per quanto le regole siano semplici e di facile apprendimento (tanto che basta conoscerne i rudimenti per poter affrontare una partita) per praticare bene il bridge sono necessarie doti come l'intuito, la prontezza di riflessi, la rapidità di deduzione, di analisi e di sintesi, la capacità di affrontare le situazioni difficili.

In sostanza si potrebbe affermare che la pratica del bridge è per la mente quello che la ginnastica, o il jogging, sono per il fisico, senza però alcuna controindicazione legata all'età!

## Il gioco e le sue origini.

Anche se il termine "bridge" risulta, soprattutto agli anglofoni, estremamente familiare, la sua etimologia è meno ovvia di quanto sembri: in realtà non è altro che la trasformazione di **biritch**, che è il nome di un gioco di origine levantina. L'omofonia con il vocabolo inglese trae però facilmente in inganno, tanto che nel 1940, in ossequio ai dettami di "autarchia linguistica" del Regime, l'Associazione Italiana Bridge è stata costretta a cambiare

le sua denominazione in "Associazione Italiana Ponte".

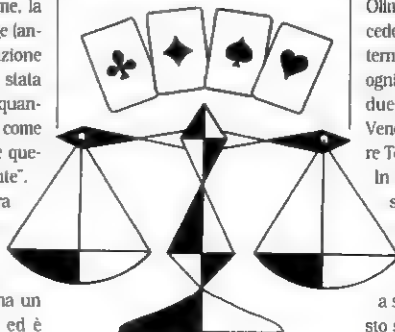
Il bridge, nella forma in cui lo si pratica attualmente, è un gioco relativamente giovane, ma le sue radici sono però più remote. Per l'esattezza deriva da un antico gioco di carte, il **whist**, che in Inghilterra veniva praticato già all'inizio del XVI secolo.

Nel 1873 a Buyukdere, sul Bosforo, nacque il **whist-bridge** che ebbe subito un grande successo e venne "esportato" in Francia e quindi in America. Trasformato in **auction-bridge** prima e poi, dal 1925, in **contract-bridge** (e cioè nella sua forma attuale) il gioco si affermò sempre di più anche grazie all'intensa attività agonistica a cui aveva dato origine.

## Attività e agonismo.

L'attività del bridge, regolata dalla World Bridge Federation alla quale fanno capo le singole Federazioni nazionali, si suddivide in un gran numero di specialità: tornei a squadra, a coppie, individuali, open, ladies, juniores. A livello internazionale le due maggiori competizioni sono i Campionati del Mondo e le Olimpiadi. Queste ultime (a cui accedono, senza previa selezione internazionale, le migliori squadre di ogni paese) sono state tenute per due volte consecutive in Italia: a Venezia nel 1988 e a Salsomaggiore Terme nel 1992.

In Italia l'attività agonistica è gestita dalla Federazione Italiana Gioco Bridge e, a livello nazionale, le manifestazioni più importanti sono i campionati a squadre e a coppie. Oltre a questo si svolgono numerosi tornei or-







ganizzati in località di villeggiatura, nei periodi di bassa stagione, come promozione qualificata delle località stesse.

Nata nel 1937 con il nome di Associazione Italiana Bridge, la F.G.I.B. conta oggi circa 20.000 iscritti riuniti in 250 associazioni distribuite su tutto il territorio nazionale.

Suo obiettivo è quello di promuovere, sostenere e migliorare il gioco del bridge come attività sociale, ricreativa e agonistica e per questo scopo promuove e sviluppa la didattica bridgeistica. Incoraggia il gioco in se stesso e fornisce attività e servizi. Organizza infine varie manifestazioni e seleziona la squadra azzurra.

## Una messe di successi.

L'Italia è oggi una potenza al massimo livello nel campo del bridge anche grazie agli incredibili successi riportati da una squadra che dal 1957 al 1975 fece man bassa di riconoscimenti internazionali. Il Blue Team (questo era il suo nome) ha infatti vinto 13 titoli mondiali, 5 titoli olimpionici e 17 europei e non si ricorda altro sport o attività pa-

rasportiva che abbia portato all'Italia tanti allori in un così breve lasso di tempo.

Questa eccezionale serie di successi ha fatto sì che le prime cinque posizioni nella classifica mondiale di merito siano occupate da giocatori italiani. Chissà che in futuro queste mitiche imprese non possano essere ripetute? Dopo tutto un sondaggio della Dosa indica che gli appassionati di bridge nel nostro paese superano i 2 milioni: decisamente un buon vivaio da cui attingere per formare nuovi campioni!

## L'insegnamento. Un campo

che testimonia della grande capacità organizzativa della Federazione Italiana Gioco Bridge è quello dell'insegnamento. Una struttura di tipo professionale raccoglie organicamente tutti coloro che esercitano l'insegnamento del bridge nell'ambito della Federazione e delle sue scuole. Un Albo Insegnanti prevede vari gradini di competenza tecnica: attraverso esami e colloqui, uniti ai risultati agonistici e alle esperienze di insegnamento conseguiti dai candidati, si può passare dal grado

di Monitore a Istruttore e quindi a Maestro e Professore. Una Commissione depulata all'organizzazione ed alla gestione dell'Albo degli Insegnanti promuove inoltre stages di aggiornamento professionale (nel corso dei quali si svolgono gli esami per i passaggi di categoria) e studia, predispone e realizza tutto il materiale didattico e la strumentazione tecnologica necessari all'insegnamento.

Esiste anche un Albo Arbitri di Gara, che ha lo scopo di coordinare l'attività di arbitraggio, l'organizzazione e la direzione delle gare di qualsiasi livello. È possibile sostenere esami per "fare carriera" passando, attraverso vari livelli, da Arbitro di Circolo fino ad Arbitro Capo.

## Letture. Per documentarsi

e leggere le possibilità sono molte: la casa editrice Mursia (via Tadino, 29 20124 Milano - tel. 02/29403030) pubblica una vasta serie di titoli dedicati al bridge e nei maggiori quotidiani ci sono rubriche per appassionati. La F.I.G.B. cura inoltre il

mensile **Bridge d'Italia**, che oltre ad offrire un panorama esauriente dell'attività agonistica nazionale ed internazionale e ad informare sulle ultime novità del settore, presenta anche interessanti articoli sulle tecniche del gioco nonché un'ampia serie di "problemi" da risolvere.

Per tutte le informazioni più dettagliate (sulle scuole, l'insegnamento, i tornei) ci si può rivolgere alla Federazione Italiana Gioco Bridge: via C. Menotti, 11 scala C 20129 Milano. Telefono 02-70000483 fax 70001398: professionalità e cortesia sono assicurate.



# Il fascino del Black Jack

di Vittorio Boero

**Il Black Jack, conosciuto anche con il nome di 21, è un gioco di carte diffusissimo, e in continua espansione nei casinò di tutto il mondo.**

## **Senza addentrarsi nella storia**

di questo meraviglioso gioco ricorderò solo che ha origine francese; ma che, nella forma attuale di gioco da casinò, è stato importato in Europa dall'America. Deve il suo nome al fatto che negli Stati Uniti, nel periodo fra il 1910 e il 1929, la combinazione dell'asso di picche più il fante di picche o di fiori era pagata dal casinò al giocatore dieci volte la posta.

Mi sembra utile precisare subito che alcune regole del Black Jack non sono uguali in tutte le case da gioco del mondo, mentre gli scopi fondamentali del gioco sono gli stessi, sia nella nostra Europa che in U.S.A.



La partita si svolge su un tavolo particolare, la cui forma ricorda quella di un fagiolo, e al quale prendono parte sette giocatori seduti. Tutti coloro che sono in piedi possono puntare ma, per ogni decisione sul gioco da farsi, è solo l'opinione dei giocatori seduti al tavolo che ha rilevanza.

## **Lo scopo del gioco è di raggiungere**

il punteggio di 21, o di avvicinarsi il più possibile ad esso, senza superarlo. Il giocatore riceve inizialmente due carte e può richiedere in supplemento quante carte desidera. Questo è il valore delle carte: l'asso può contare uno oppure undici punti, a scelta del giocatore, le figure e i 10 hanno un valore di dieci punti, le altre carte hanno valore facciale. Sul tavolo sono indicate le regole fondamentali: il Black Jack (cioè il punteggio di 21 realizzato con due sole carte, asso e figura, oppure asso e 10) è pagato dal banco 3 per 2 (cioè puntando L. 10.000 vincerete L. 15.000, più la vostra puntata), il banco deve chiedere sempre carta con 16 (o meno di 16) e non ha diritto di chiedere carta con 17 (o più di 17) anche se è perdente.

Abbiamo visto che i giocatori ricevono inizialmente due carte, mentre il banco avrà solo una carta scoperta e prenderà la seconda, ed eventuali carte supplementari dopo che tutti i giocatori avranno terminato il loro turno di gioco.

Se un giocatore, nel tentativo di avvicinarsi al punteggio di 21 lo supera e "sballa", il banco incasserà subito la puntata perdente che non sarà poi più restituita anche se il banco stesso sballerà. È proprio

dall'esame delle prime due carte ricevute in rapporto con quella del banco che il giocatore sceglierà se chiedere o meno carte supplementari. Vediamo brevemente alcune regole fondamentali:

1) Le coppie: se il giocatore ha, nelle prime due carte, una coppia può separare le due carte e continuare il gioco come fossero due scommesse diverse, ovviamente raddoppiando la posta. La separazione di una coppia si chiama "split".

2) Il raddoppio: se le prime due carte totalizzano il punteggio di 9, 10 o 11 (in alcuni casinò qualsiasi sia il valore delle prime due carte) il giocatore può raddoppiare la propria puntata, ma, in questo caso, ha diritto di ricevere una sola carta supplementare. Questa regola ha valore anche quando il giocatore abbia precedentemente separato una coppia.

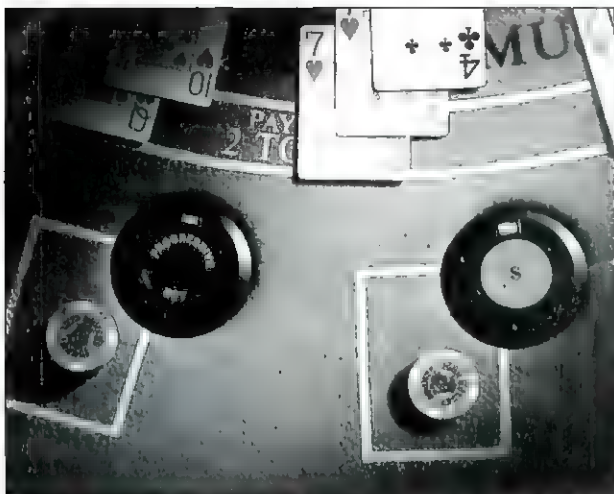
3) L'assicurazione: se la prima carta del banco è un asso i giocatori possono "assicurarsi" contro il Black Jack del banco mettendo nell'apposito spazio sul tavolo una scommessa pari alla metà della prima puntata, e questo prima di richiedere carte supplementari.

Se il banco farà Black Jack incasserà le puntate perdenti e pagherà 2 contro 1 quelle piazzate nello spazio "assicurazione". Al di fuori del Black Jack e dell'"assicurazione" tutte le altre scommesse sono pagate alla pari.

## **Vediamo adesso le regole**

fondamentali su quando bisogna chiedere una o più carte supplementari. Quando il giocatore ha un totale, nelle prime due carte uguale o inferiore a undici deve sempre





Un tavolo di "Progressive 21". Sulla destra della normale casella si nota lo spazio per la puntata speciale. Sotto: un tavolo di "Black Jack". Nell'altra pagina: nei casinò del Nord America i tavoli di Black Jack sono sempre numerosi e frequentatissimi.

chiedere carta perché non corre il rischio di "sballare". Avendo dodici bisogna chiedere una sola carta se il banco ha 2 o 3, non chiederla se il banco ha 4, 5 o 6. Se il banco ha un 7, o una carta maggiore, bisogna continuare a chiedere carta fino ad ottenere un totale uguale (o maggiore) di 17.

## Avendo 13, 14, 15 e 16

non bisogna chiedere carta se il banco ha meno di 7, se viceversa il banco ha 7 (o più di 7) bisogna chiedere carte fino a raggiungere un totale uguale (o maggiore) di 17. Avendo 17 (o più di 17) non bisogna mai chiedere carta, ad eccezione del caso si tratti di un "soft", cioè composto da un asso e da un 6, perché in questo caso non si corre il rischio di sballare. Avendo un 18 soft (asso più sette) non bisogna chiedere carta se il banco ha meno di 9, chiederla, e seguire le regole precedentemente esposte, se il banco ha 9, 10 o asso.

Esaminiamo, in modo schematico, i casi nei quali il giocatore ha interesse di separare una coppia. Come regola generale bisogna sempre separare le coppie di assi, non separare mai invece le coppie di 10. Le coppie di 9 non vanno separate se la carta scoperta del banco è un 7, un 10 o un asso. In ogni altro caso è interesse del giocatore separarle. Le coppie di 8 vanno separate, tranne quando la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 9. Le coppie di 7 vanno separate quando la carta scoperta del banco è uguale

o inferiore al 7. Le coppie di 6 vanno separate se la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 6. Le coppie di 5 non vanno mai separate, le coppie di 4 invece vanno separate solo se la carta scoperta del banco è un 5 o un 6. Per quanto riguarda le coppie di 3 e quelle di 2 vanno separate se la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 7. Per quanto concerne il raddoppio della puntata, e sempre in modo schematico, dirò che non bisogna mai raddoppiare la puntata se la carta scoperta del banco è una figura, un 10 o un asso. Bisogna sempre raddoppiare, avendo 10 o 11 nelle prime due carte, quando la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 9. Avendo invece 9 fra le prime due carte bisogna raddoppiare se la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 6.

## Vediamo ora come comportarsi

con i punteggi "soft": con 13, 14, 15, 16, bisogna raddoppiare quando la carta scoperta del banco è un 4, 5 o un 6. Con un 17 soft bisogna raddoppiare quando la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 6. Infine con un 18 soft bisogna raddoppiare quando la carta scoperta del banco è un 3, un 4, un 5 o un 6. Mi sembra corretto inferire che quello da me esposto sopra non è un sistema di gioco; ma una serie di regole basilari (e che possono subire una modificazione dipendente dal numero di mazzi di carte usati dal banco), indispensabili per

poter capire ed applicare approfonditi sistemi matematici che fanno sì che il Black Jack sia uno dei giochi più affascinanti dell'universo del casinò.

## Vediamo adesso una rarità

che ci proviene dagli U.S.A. Il "Progressive 21". Si gioca su particolari tavoli di Black Jack provvisti di uno speciale spazio per puntare a fianco nella normale casella. Il giocatore, oltre alla normale puntata, potrà mettere un gettone da \$ 1 sullo spazio "progressive 21". Questo spazio è provvisto di un sensore abbastanza simile a quello di una slot-machine. Il giocatore partecipa così ad un Jackpot: se uscirà una determinata carta (il 5 o il 7) potrà vincere da un minimo di \$ 2 fino ad un massimo di \$ 200.000 più quanto si è accumulato nel Jackpot qualora le carte del valore richiesto siano quattro consecutive.

Come molti altri giochi il Black Jack si presta all'organizzazione di tornei. I regolamenti, ed i premi messi in palio variano da un casinò all'altro.

Un torneo può essere l'occasione per visitare una certa casa da gioco dove non siamo mai andati, o per passare un fine settimana in modo diverso dal solito. Oggi il Black

Jack è presente in tutte le case da gioco, perciò il cimentarsi in una partita non presenta un problema. Converrà magari orientarsi verso i casinò che applicano le regole più vantaggiose per i giocatori (per es. lo split), non limitato alle sole prime due carte e possibilità di raddoppio con qualsiasi punteggio.

Prima di concludere vi dirò di sedere ai tavoli di Black Jack pronti a subire le noiose (e purtroppo abbastanza frequenti) disquisizioni dei nostri compagni di tavolo. Prima o poi troverete sicuramente qualcuno al vostro tavolo che "sa tutto sul gioco". Vi spiegherà che non dovevate chiedere carta, o che quella data coppia non andava separata. L'unica cosa che posso consigliarvi è di fare quello che faccio io e cioè fingere di non sentire. Ricordate sempre che i veri esperti non si dedicano a sommarie spiegazioni al tavolo di gioco e che perciò è molto probabile che voi siate più abili dell'improvvisato "professore".

## Chi volesse contattarmi

per qualsiasi domanda o comunicazione relativa al gioco d'azzardo, al gioco in generale, al casinò, potrà scrivermi presso la redazione della rivista che provvederà ad inoltrarmi la corrispondenza.



# Giochi in riva al mare

di Roberto Flaibani

**"Estategiochi", la manifestazione ludica in programma a Marina di Carrara dal 23 al 26 giugno si sta delineando come il più importante appuntamento della stagione. Gli organizzatori, gli stessi del Festival Italiano dei Giochi, hanno adattato la formula vincente sperimentata per tre anni a Gradara, tenendo conto che l'evento si svolgerà all'inizio dell'estate in un padiglione fieristico di 10.000 mq, davanti al mare.**

**I**l cuore della manifestazione sarà come sempre la grande ludoteca centrale, con oltre 1.000 giochi e ampi spazi a disposizione dei visitatori per il gioco libero, e le sue appendici specializzate: la

ludoteca avanzata, dove si potranno sperimentare i giochi di ruolo e i boardgame di produzione italiana e non, nonché cimentarsi in wargame storici e fantasy tridimensionali (vale a dire con plastici e figurini in scala), e la sezione agonistica. Sono previsti, tra gli altri, tornei di Backgammon (Primo torneo del Tirreno), Abalone, Bridge, Briscola, Dama, Go, Mah-Jong, Othello, Paroliamo (condotto da Marco Danè), Pkersportivo, Quarto!, Scacchi (tornei open, a squadre e semilampo), Scacchi Eterodossi, Scrabble, e, per i giochi di ruolo, un torneo open di Dungeons & Dragons e il secondo torneo dimostrativo "Imperatore Teodamiro" di Lex Arcana.

Un notevole spazio verrà assegnato

all'area informatica, curata da MC-Microcomputer e Associazione Agonistika, con una ventina di macchine a disposizione del pubblico ed alcuni eventi culturali di grande interesse. Gli appassionati potranno

ad un computer opportunamente programmato, permettono di ottenere la visione tridimensionale, e il sistema Reality +, un super videogioco con casco immersivo. Una conferenza sul Cyberspazio e le reti telematiche e due seminari teorico-pratici

illustreranno gli aspetti socioculturali di questa nuova frontiera tecnologica.

Un'altra sezione approfondirà alcuni degli innumerevoli punti di contatto tra il gioco e la cultura. Sono

annunciate una mostra di figurini militari di varie epoche, una mostra di rebus artistici e una conferenza interattiva dal titolo: "La storia in forma di gioco. L'impresa dei Mille".

Ma il fatto che la manifestazione si svolgerà all'inizio dell'estate in vicinanza del mare e in uno spazio attrezzato molto vasto, renderà possibile offrire anche giochi sportivi da fare all'aria aperta Basket, Calcio, Ping-Pong, Tiro alla fune, e una palestra per i tornei di spada! Finalmente ci sarà modo di ospitare adeguatamente il Biliardo (4 tavoli con tribuna per il pubblico) e

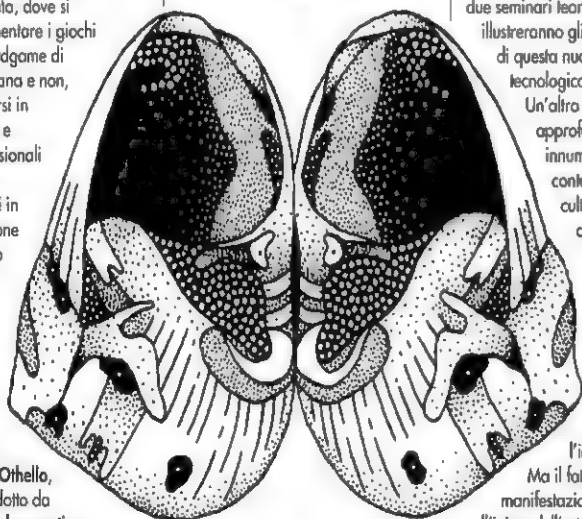


non mancheranno divertenti tornei di braccio di ferro e frecce. Quantunque la manifestazione si rivolga soprattutto ad un pubblico adulto, i più piccoli non sono stati dimenticati: Topolino in persona sarà lo sponsor di un frequentatissimo campionato, quello di Memory, il cui vincitore rappresenterà l'Italia nel campionato europeo che si svolgerà l'anno prossimo a Ravensburg, in Germania.

Gli organizzatori sono reperibili ai numeri 041-5211029, 06-5899287, 0722-327743.

## È IN ONDA LA FANTASIA

Fiction è un programma radiofonico pensato e realizzato per fare informazione, allo stesso tempo serio e divertente, dove ancora non ce n'è molta: il vastissimo territorio dell'immaginario, dei fumetti, della letteratura e del cinema del fantastico, dei giochi di simulazione e della realtà virtuale. Un Bollettino dei Naviganti informa gli ascoltatori su quando e come partecipare a convention, feste, concorsi e tornei e dove cercare le ultime novità commerciali. Sintonizzarsi su Radio Spazio Aperto, a Roma e nel Lazio, Mhz, il giovedì dalle 19,30, sui 98.100 Mhz.



provare il gioco d'avventura di gran moda in questo momento, Doom, su quattro computer collegati in rete e via interfono, un esperimento quanto mai difficile da ripetere tra le mura domestiche! La realtà virtuale farà da padrona: saranno presentati i Crystallines, gli occhiali che, collegati



# Una probabilita' su mille

ANGEL  
ALBERTO  
FERNANDEZ



LAS VEGAS.  
ORE 2.50 DEL  
MATTINO.

TUTTO QUELLO  
CHE MI RESTA  
SUL PARI.

RIEN NE  
VA PLUS!

LE PRIME ORE DEL MATTINO AL  
CASINO. LE PUNTATE SI FANNO  
PIU' SOSTANZIOSE A TUTTI I TA-  
VOLI. COME SEMPRE, ALLE UL-  
TIME GIOCA TE PRIMA DELLA  
CHIUSURA.



25 ROSSO!  
... MI DISPIACE  
PER LEI, SIGNOR  
MANSON. SI  
RIFARA' DOMA-  
NI?...

NON CREDO  
PROPRIO CHE CI  
VEDREMO TAN-  
TO PRESTO, VEC-  
CHIO MIO?... AN-  
ZI, TEMO CHE NON  
CI INCONTRERE-  
MO PIU'!

LA FORTUNA HA  
VOLTATO DEFINITI-  
VAMENTE LE SPA-  
LLE A SIMON MAN-  
SON. E CON LA FOR-  
TUNA, LE SUE OCCA-  
SIONALI AMICHETTE...





STAVOLTA HO CHIUSO DAVVERO COL GIOCO!... RIENTRO A SAN FRANCISCO.

E' USCITO IN STRADA, INCURANTE DELLA LEGGERA PIOGGIA... ASSA- PORA L'ATMOSFE- RA FALSA E MALA- TA DI QUEL LUNA PARK DI LUSTRINI E CARTAPESTA, CHE E' IL CENTRO DI LAS VEGAS...



UNO SPECCHIO PER LE ALLODOLLE E' VERD... MA CHE DOLORE DOVERCI RINUNCIARE PER SEM- PRE.

TORNO DA MIO FRA- TELLO JOHN...

SIE' CAMBIATO. HA PAGATO IL CONTO. E' PRONTO A PAR- TIRE.

TUTTO A POSTO, SIGNOR MANSON. BUON VIAGGIO E ARRIVEDERCI A PRESTO!



COME E' ANDA- TA QUESTA VOL- TA, SIGNOR MAN- SON? HA VINTO MOLTO?

TUTT'ALTRO, BUTT, HO PERSO FINO ALL'ULTIMO CENTESIMO!

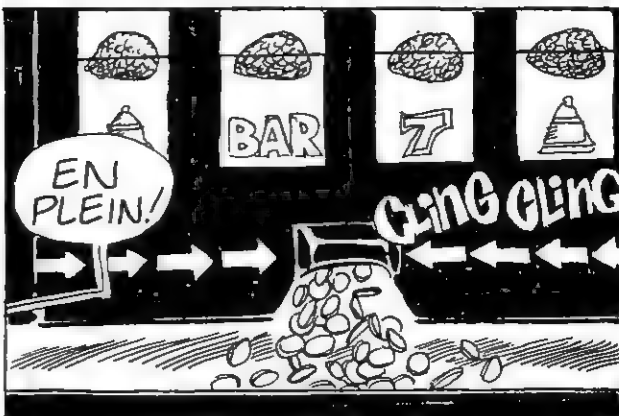


PER LA VERITA', MI RESTA SOLO QUESTA MONETA DA CINQUAN- TA CENTS, CHE TI DAREI VOLENTIERI SE NON TEMESSI DI OFFENDER- TI... MA, UN MOMENTO...



HO UN'IDEA,  
BUTH. GIOCHIAMO  
IN SOCIETÀ. SE VIN-  
CO ANDIAMO AL CIN-  
QUANTA PER CENTO.  
TI VA?

D'ACCORDO... MA  
LEI SA BENE CHE  
CON QUESTE MACCHI-  
NETTE LE PROBABILI-  
TÀ SONO UNA CONTRO  
MILLE!



STRAORDINARIO!  
HA VINTO IL  
MASSIMO!

ABBIAMO  
VINTO,  
BUTH!

UNA FORTUNA  
ORMAI INSUPERATA.  
ORA PUÒ RAGGIUN-  
GERE SAN FRANCIS-  
CO SENZA DOVER  
VENDERE LA MAC-  
CHINA.



GRAZIE DI NUO-  
VO, SIGNORE MAN-  
SON E... BUO-  
NA FORTUNA!

ADDIO,  
BUTH!

UNA FORTUNA CHE  
GLI HA FATTO CAPIRE  
MOLTE COSE. AD  
ESEMPIO, CHE DEVE  
DARE PER SEMPRE  
L'ADDIO AGLI ALBER-  
GHI DI LUSO, ALLE  
DONNINE ALLEGRE,  
ALLE CASE DA GIOCO...

SARÀ DURO RICOMIN-  
CIARE DA CAPO... MA  
FRANCAMENTE NON  
HO ALTERNATIVE...

SPERIAMO CHE  
JOHN NON MI RIFIU-  
TI QUEL POSTO NEL-  
LA SUA DITTA CHE  
TANTE VOLTE MI  
HA OFFERTO...

S. Francisco  
280Km.  
Greenstone  
36Km.

NON SO SE SAPRÒ  
MAI ADATTARMI AD UNA  
VITA TANTO DIVERSA...  
BAH... UNA PROBABILITÀ  
CONTRO MOLTE... MA A  
PENSARCI BENE ANCHE  
CON LA SLOT-MACHINE  
C'ERA UNA SOLA PROBA-  
BILITÀ SU MILLE, EPPUR-  
RE...

LA LAMPADINA  
DELLA RISERVA  
GLI HA STRIZZATO  
IL SUO OCCHIO ROS-  
SO.

ANCORA POCO  
E SAREI RIMA-  
STO A SECCO?

IL PIENO PER  
FAVORE!



SONO  
VENTI DOLLARI  
SIGNOR MC INTOSH  
... COMPLIMENTI  
PER LA NUOVA  
MACCHINA!



LO HANNO SCAMBIATO  
PER QUALCUN ALTRO,  
MA NON HA INTERES-  
SE A CHIARIRE LA QUE-  
STIONE...

SCUSI, MA DEVO  
PAGARLE TUTTO L'IM-  
PORTO CON MONETE  
DA CINQUANTA CENT!

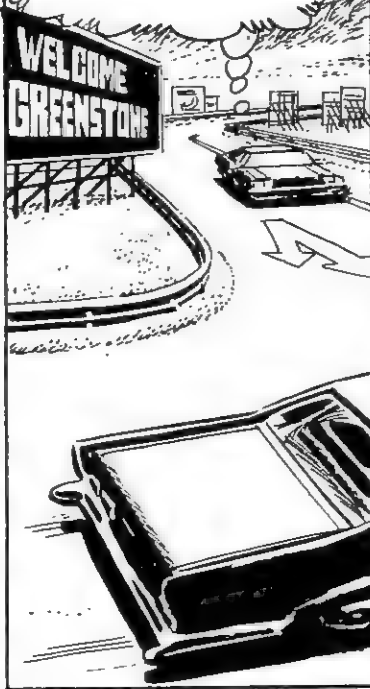


AL CONTRARIO,  
SIGNOR MC INTOSH!  
E' UN FAVORE DI  
CUI LE SONO SEM-  
PRE GRATO. CON LA  
DIFFICOLTA' CHE ABBA-  
MO A TROVARE SPICCI-  
LI... ULTIMAMENTE  
TUTTI SI SONO PRESEN-  
TATI CON BIGLIETTI DA  
CINQUANTA E CENTO  
DOLLARI!...

D'ALTRA PARTE,  
SOLO LEI CHE E'  
ALLA UNION BANK  
PUO' FARMI QUESTA  
GRANDE CORTESIA...  
ARRIVEDERCI, SIGNOR  
MC INTOSH, E GRA-  
ZIE!



SEMBRAVA CON-  
VINTO! STRANA  
COINCIDENZA...  
MI PIACEREBBE  
SAPERNE DI PIU'  
SUI QUESTA CURIO-  
SA RASSOMIGLIAN-  
ZA...



IL "SAN FRAN-  
CISCO CHRONI-  
CLE", PER FA-  
VORE!



SAPRESTI DIRM  
DOV' E' LA UNION  
BANK, RAGAZZO?

TRE ISOLATI  
PIU' AVANTI,  
SIGNORE,  
MA...



AH, AH, QUESTA  
E' UNA BUONA BAT-  
TUTA, DETTA DA LEI  
SIGNOR MC INTOSH!  
MISCLISI, MA NON  
L'AVEVO RICONOSCIU-  
TA! E' IN PERMESSO?  
CHI HA LASCIATO AL-  
LA CASSA AL SUO  
POSTO?

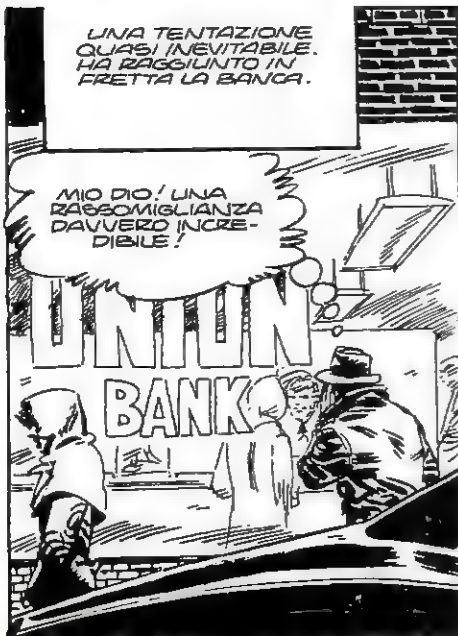


UN SOSIA. UN  
SOSIA IN QUE-  
STA CITTADINA  
SPERDUTA... UN  
SOSIA CASSIERE  
DI BANCA!



UNA TENTAZIONE  
QUASI INEVITABILE.  
HA RAGGIUNTO IN  
FRETTA LA BANCA.

MIO DIO! UNA  
RASSOMIGLIANZA  
DAVVERO INCRE-  
DIBILE!



DENTRO, QUALCOSA  
DI STRANO, INDEFI-  
NIBILE.

E SE MI SOSTITUIS-  
SI A LUI, MAZARI  
SOLTANTO PER PO-  
CHI MINUTI?



IL CUORE CHE BATTE  
FURIOSAMENTE, MEN-  
TRE IL CERVELLO SUB-  
GERISCE PENSIERI CHE  
E' IMPOSSIBILE SCACCIA-  
RE, ANCHE PER CHI  
NON E' "UNO STINCO  
DI SANTO", MA NON  
HA MAI COMMESSO  
REATI GRAVI, LA TEN-  
TAZIONE DI APPROFIT-  
TARE DI UNA STRAORDI-  
NARIA CIRCOSTANZA,  
CAPACE DI RISOLVERE  
TUTTI I PROBLEMI, E'  
ENORME...



DI NUOVO IN CAMMINO. CERCANDO DI RIORDINARE LE IDEE.

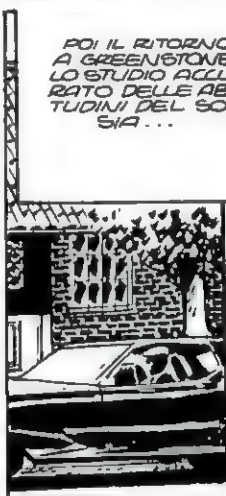
SI TRATTEREBBE DI PRENDERE IL SUO POSTO, SOLO PER QUALCHE MINUTO... MA COME RILASCIARE DEVO ESCOSITARE UN PIANO PERFETTO... ASSOLUTAMENTE PERFETTO...



IDEE ANCORA POCO PRECISE, IL BARLUME DI UN PIANO. UN PAESINO DISTANTE DA GREENSTONE UN PICCOLO NEGOZIO, COTONE E CLOROFORMIO.



POI IL RITORNO A GREENSTONE, LO STUDIO ACCURATO DELLE ABITUDINI DEL SO-SIA...



... LA SCOPERTA DELLE CIRCOSTANZE FAVORVOLI. BILL MC INTOSH VIVE A POCHI ISOLATI DALLA BANCA...



UNA SERIE DI TELEFONATE, FINO AD ESSERE SICURO CHE IN CASA VIVE SOLO.



DUE GIORNI DI PEDINAMENTI, E LE INFORMAZIONI SONO SUFFICIENTI. UN PIANO DEI PIU' SEMPLICI: PRESENTARSI DA LUI IL MATTINO PRESTO, BUSSARE ALLA SUA PORTA E, FORTE DELLA GORPRESA, STORDIRLO CON IL CLOROFORMIO E IMMOBILIZZARLO CON DELLE CORDE. POI RECARSI IN BANCA AL SUO POSTO...

TUTTO OK.  
MA ACCADDO-  
NO SEMPRE  
DEGLI IMPRE-  
VISTI.

E' STRANO CHE  
ESCA A QUE-  
ST' ORA...

MALEDIZIONE...  
PURCHE' NON  
DEBBA MODIFICARE  
I MIEI PIANI...

DOVE ANDRA'? NON  
RIESCO A CAPI-  
RE...

SONO VERAMEN-  
TE UN INGENUO...  
MI SONO ILLUSO  
CHE L'OPERAZIONE  
POESSE MOLTO FACI-  
LE E INVECE... FOR-  
SE HO SOLTANTO  
PERDUTO DEL  
TEMPO!

TAHOG  
LAKE  
YASORI  
TENPARI  
SIERRA  
NATURAL

LA MACCHINA DI  
BILL, PROCEDE A  
FORTE ANDATURA.  
PROBABILMENTE  
L'UOMO STA RECAN-  
DOSI AD UN IMPOR-  
TANTE APPUNTA-  
MENTO...

METTI CHE AB-  
BIA RICEVUTO  
UNA TELEFONATA  
DA QUALCHE PAREN-  
TE AMMALATO...



SÌ, SEMPRE  
PIÙ FORTE.  
COME AVESSSE  
NOTATO L'AUTO  
CHE LO  
SEGUÌ.



POI, L'IMPREVEDIBILE.  
L'UN'AUTO IN SENSO  
CONTRARIO. IL LAMPO  
DEGLI ABBAGLIANTI.



ALLA LUCE DEI SUOI  
FARI, MENTRE L'AL-  
TRA MACCHINA È  
GIÀ SPARITA NELLE  
CURVE DIETRO DI LUI,  
SIMON MANSON ASSI-  
STE IMPOTENTE...



UNA,  
DUE  
SBANDA-  
TE...



... IL SALTO  
NEL  
BURRONE.





MIO DIO / E' UN PRECIPIZIO MOLTO PROFONDO...



HA AFFERRATO LA TORCIA, SI E' GETTATO GIU' PER LA DISCESA, DIMENTICANDO DEI PROPRZI PIANI.



LA CARCASSA E' CENTO METRI PIU' SOTTO.



PER BILL MC INTOSH NON C'E' PIU' NULLA DA FARE...



DI COLPO SIMON MANSON RITROVA UNA BELIDA CALMA.

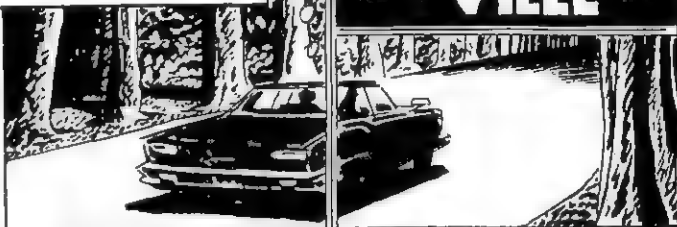
MI DISPIACE MOLTO PER TE, VECCHIO MIO... SEMBRA CHE IL DESTINO VOGLIA FACILITARE I MIEI PROGRAMMI...



HA PRESO UN DOCUMENTO ED UN MAZZETTO DI CHIAVI DALLE TASCHE DI BILL MCINTOSH, E SI È ALLONTANATO.



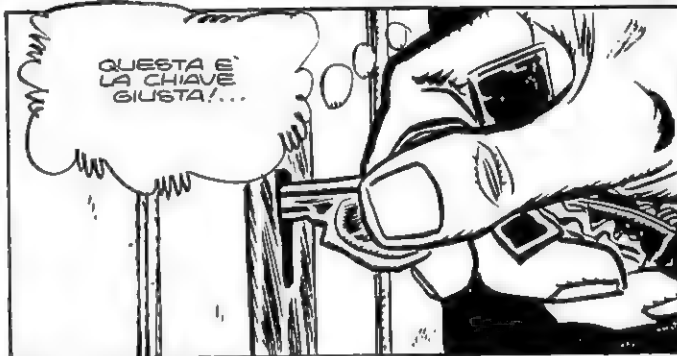
IL NUOVO PIANO SI È FATTO PIÙ PRECISO NELLA SUA MENTE.



QUESTA NOTTE DORMIRÒ NELLA CASA DI BILL E DOMATTINA ANDRÒ IN BANCA AL POSTO SUO...

**GREENSTONE  
VILLE**

QUESTA È LA CHIAVE GIUSTA!...



UN ATTIMO DI SODDISFAZIONE, SUBITO INTERRUPTO DA UNA SGRAVITA SORPRESA.

LA LUCE ACCESA NELLA STANZA DA LETTO! C'È QUALCUNO!...



IMPROVVISAMENTE, SOPRA IL RUMORE DELLA POCCHIA, UNA VOCE DAL BAGNO...

BILL, SEI TU? SONO CONNIE!



POI, LA PORTA CHE SI  
APRE, E QUELLA DON-  
NA CHE GLI CORRE IN-  
CONTRO. BELLA. BEL-  
LISSIMA.



NON TROVANDOTI IN  
CASA AVEVO CHIAMATO  
IL TUO DIRETTORE. MI  
HA DETTO CHE AVEVI  
CHiesto DUE GIORNI  
DI PERMESSO... TEME-  
VO FOSSI ANDATO  
FUORI CITTA'...



ALLORA DOMANI  
NON POTRO' ATTUA-  
RE IL MIO PIANO...  
L'ARRIVO DI QUESTA  
DONNA E' STATO PROV-  
VIDENZIALE... SE MI  
FOSSI PRESENTATO  
DOMATTINA IN BANCA  
MI AVREBBERO SMA-  
SCHERATO SUBITO...



COME NON APPROPRIARE  
DEI REGALI DELLA SORTE?

GRAZIE PER  
ESSERE TOR-  
NATA, CONNIE!



IN RISPOSTA, PA-  
ROLE DI SCUSA.  
FACILISSIMO DA CA-  
PIRE, CHE QUELLA  
VISITA E' UN TEN-  
TATIVO DI RIAPPA-  
CIFICAZIONE.

METTIAMO  
UNA PIETRA SUL  
PASSATO, CONNIE...  
FACCIAMO COME SE  
CI FOSSIMO CONO-  
SCIUTI SOLTANTO  
ORA... DI QUELLO CHE  
E' ACCADUTO PRIMA  
NON PARLIAMO PIU'...  
D'ACCORDO?





ORE INTENSE, SI-  
LENZIOSE, INDI-  
MENTICABILI.



POI, IL MATTINO.  
IL PROFUMO  
DELLA COLAZIO-  
NE.

GRAZIE,  
CONNIE!

GRAZIE A TE,  
BILL... È STATO  
MERAVIGLIOSO...  
SAREBBE COSÌ  
BELLO SE TU  
FOSSI SEMPRE  
COSÌ...



ORA SO CHE NON  
DOTREI VIVERE SENZA  
DI TE... PIUTTOSTO CHE  
NON VEDERTI PIÙ PRE-  
FERISCO MORIRE...

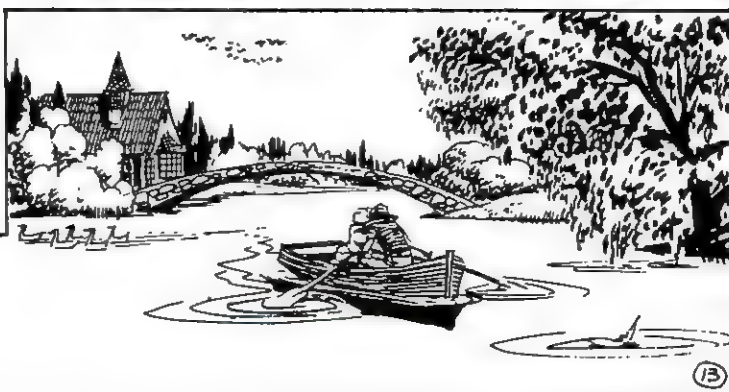
NO!  
NON DEVI  
DIRE PIÙ QUE-  
STE COSE!



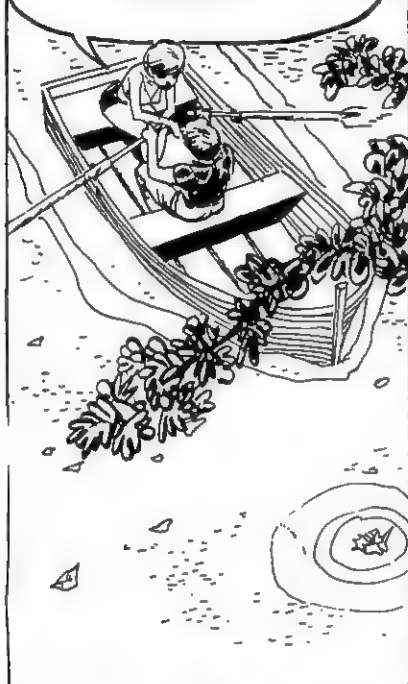
MI RENDO CONTO  
CHE HAI TANTO  
SOFFERTO PER COL-  
PA... MIA, MA TI  
PROMETTO CHE FARÒ  
TUTTO IL POSSI-  
BILE PERCHÉ CIO  
NON ACCADA PIÙ!



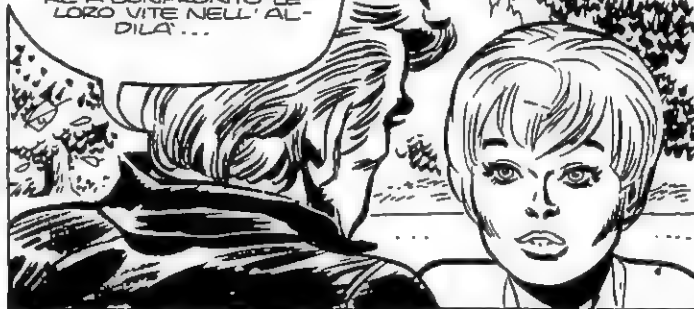
UN'IDEA IMPROVVI-  
SA. DUE GIORNI LONTA-  
NO DA GREENSTONE  
IN UN ROMANTICO AL-  
BERGHETTO SU UN  
LAGO TRA LE MONTA-  
GNE.



E' STRANO, BILL...  
SONO PASSATI SOLTAN-  
TO SEI MESI EPPURE TI  
TROVO COSI' CAMBIA-  
TO... VUOLIO DIRE UGUALE FISI-  
CAMENTE... MAGARI CON  
QUALCHE RUGA IN PIU'.  
MA E' NELLA TUA PERSONA-  
LITA' CHE TI TROVO COMPLE-  
TAMENTE DIVERSO. SEM-  
BRI ADIRITTURA UN  
ALTRO...



C'E' UN'ANTICA  
LEGGENDA INDIANA  
SECONDO LA QUALE SHI-  
VA FA NASCERE ALLO  
STESSO TEMPO DUE  
PERSONE UGUALI IN  
DUE DIVERSE PARTI DEL  
MONDO, PER POI METTE-  
RE A CONFRONTO LE  
LORO VITE NELL'AL-  
DILA'...



FORSE IO NON  
SONO IL BILL CHE  
HAI CONOSCIUTO TU,  
MA L'ALTRO...

ALLORA DOVREI  
RINGRAZIARE SHI-  
VA PER AVERMI  
SCAMBIATO CON  
IL BILL CHE AVE-  
VO CONOSCIUTO  
IO...

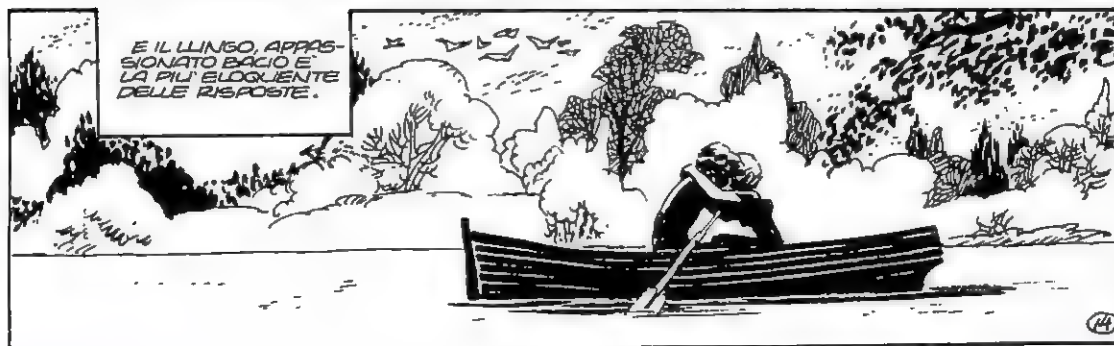


UN LINGO SI-  
LENZIO, POI UNA  
FRASE BUTTATA  
LA'.

LA DOMANDA CHE  
ORA TI FAZO E' MENO  
PAZZA DI QUELLO CHE  
TI POTRA' SEMBRARE,  
CONNIE. SE IO NON FOSS-  
SI IL BILL CHE HAI CO-  
NOSCIUTO... MI AVE-  
RESTI UGUALMENTE?



E IL LINGO, APPAS-  
SIONATO BACIO E  
LA PIU' BLOQUENTE  
DELLE RISPOSTE.





PASSANO IN FRETTA,  
DUE GIORNI. SPECIAL-  
MENTE QUANDO CIO'  
CHE CI ASPETTA E' DI-  
VENTATO DIFFICILE DA  
AFFRONTARE. FORSE  
TROPPO DIFFICILE.



TANTO DIFFICILE  
DA INDURRE A  
PENSARE A UNA  
VITA ORDINATA. A  
UNA CASA. A UN  
AFFETTO SICURO.  
A CONNIE.

MI SEM-  
BRA TRISTE,  
BILL... COSA  
C'E' CHE NON  
VA?

E' CHE  
SONO STA-  
TO TANTO  
FELICE CHE  
ORA... HO  
PAURA DI PER-  
DERTI!...



DI NUOVO LA MAT-  
TINA. MA E' SEM-  
PRE DIVERSA, LA  
MATTINA DELL'AD-  
DIO.

BILL CARO,  
SEMBRA GIA-  
SI CHE TU DEB-  
BA PARTIRE PER  
UN LUNGO VIAG-  
GIO...



CI VEDREMO  
TRA POCHE ORE...  
VEDRAI CHE PRAN-  
ZETTO TI PREPARE-  
RO... HO DECISO  
DI PRENDERTI PER  
LA GOLA...



UN ULTIMO INTEN-  
SO SGUARDO, E  
DENTRO QUEL PRE-  
POTENTE DESIDE-  
RIO DI CONFESSE-  
RE TUTTO... MA  
ORMAI E' TROPPO  
TARDI. E POI COME  
TROVARE IL CORAG-  
GIO DI CONFESSARE  
I PROPRI FALLIMENTI,  
LE PROPRI COLPE?  
NO. TROPPO DIFFI-  
CILE.

ANCORA  
UNA VOLTA  
E' IL DESTINO  
A DECIDERE.

IL SIGNOR BILL  
MC INTOSH?





CHE COSA  
VOLETE  
DA LUI?

SIAMO ISPET-  
TORI DI POLIZIA,  
SIGNORA. C'E'  
UN MANDATO DI  
ARRESTO  
PER SUO MARITO...



L'ACCUSA, SIGNOR  
MC INTOSH, E DI  
APPROPRIAZIONE IN-  
DEBITA. SEMBRA CHE  
ALLA UNION BANK  
CI SIA UN GROSSO  
AMMANCO... SIAMO  
SPIACENTI, MA DEVE  
SEGUIRCI...



SI TRATTA DI  
UN GROSSO EQUI-  
VOCO, ISPETTORE...  
MA FORTUNATAMEN-  
TE POTRO' SPIEGAR-  
LE OGNI COSA. DO-  
VRA ASCOLTARE  
UNA LUNGA STRA-  
NA STORIA...



CIAO, CONNIE...  
TI PREGO DI ASPET-  
TARMI... ANCHE  
A TE DOVRO' RAC-  
CONTARE UNA  
LUNGA, INCREDI-  
BILE STORIA...



L'AUTO DELLA POLI-  
ZIA PARTE CON UNO  
STRIDIO DI GOMME...  
SIMON MANSON HA UN  
ULTIMO SGUARDO PER  
CONNIE...

TORNERO'  
PRESTO...

NON SI SENTE AVVILITO. AL CONTRARIO.  
IL DESTINO HA DECISO PER LUI NEL MI-  
GLIORE DEI MODI. CHIARIRÀ MOLTE COSE  
CON LA POLIZIA. GLI AGENTI TROVERAN-  
NO IL CORPO DEL VERO MC INTOSH E LA  
VALIGIA CHE CERTAMENTE CONTIENE I  
DOLLARI RUBATI. MA SOPRATTUTTO LUI  
TORNERA' PRESTO DA CONNIE... E CAM-  
BIERA' VITA PER LEI... CON LEI. ORA E'  
CERTO CHE LE PROBABILITA' DI RIESCIRE  
SONO MOLTE DI PIU' DI UNA SU MILLE...

*Fine* 16



**V**anta inoltre un significato tecnico in filosofia, un altro in matematica e un terzo in botanica. Lo Zingarelli è il mio vocabolario preferito, ma non va il suo rifiuto nel riconoscere ad opposto la natura di sostantivo, che gli viene accordata sia dal Palazzi (1939) che dal Garzanti (1973).

E che opposto abbia un largo uso come sostantivo non ci sono dubbi. Altro è dire "mi sono opposto", participio, altro "vengo dalla parte opposta", aggettivo, altro ancora "questo è l'opposto", sostantivo. Tant'è che ha diritto al suo bravo articolo, onorificenza della quale solo i nomi possono venire insigniti. Proprio dell'opposto come soggetto autonomo, e quindi sostantivo, vorrei appunto scrivere oggi. Sono affascinato dal fatto che alcune parole, soprattutto aggettivi, ma anche avverbi, abbiano un opposto con il quale formare diadi verbali di uso corrente, a volte inscindibili.

Penso a: alto e basso, pieno e vuoto, chiaro e scuro, grasso e magro. Per apposizioni si può andare avanti parecchio, soprattutto quando una sola parola ne ha più d'una. Vuoto, insieme a pieno, può vantare zeppo, affollato, traboccante. E si arguisce che sebbene zeppo e affollato siano opposti di vuoto, dato che un contenitore traboccante certo non è vuoto, lo stesso percepiamo una leggera deriva verbale, un briciolo di confusione, quando ci sforziamo di tener fermo vuoto affermandolo per i suoi contrari. Ogni opposto definisce un vuoto leggermente diverso.

Altre parole, che vantano non doppi significati quanto sensi traslati di un medesimo significato, si comportano in maniera ancora più strana. Mi riferisco ad esempio a basso, il cui primo opposto è senz'altro alto, ma questo non toglie che anche acuto possa pretendere questa qualifica quando si parla di suoni. Alto e acuto potrebbero essere sinonimi anche in questo secondo

# Di opposto in opposto

di Sergio Valzania

**Opposto è il participio passato di apporre, come dice il Petrocchi (1910). Lo Zingarelli (1988) invece riconosce ad opposto una dignità autonoma: è primariamente un participio, ma è anche un aggettivo che vuol dire: 1 contrario e 2 messo in mezzo.**

sensu, senonché acuto è sicuramente l'opposto di ottuso non appena si parla di geometria.

Ottuso ha ben poco a che fare con

basso, mentre brillante, opposto di ottuso, quando si tratta di intelligenza, vanta delle parentele con acuto, ma non ha niente a che fare con alto. Brillante ha una specie di opposto in opaco, che è anche l'opposto di lucido, ma che per adesso abbandoniamo al suo destino, e un'altra in tetra, opposto di allegro.

Faccio ordine e scrivo di seguito le opposizioni:

alto/basso  
acuto/basso, (quindi alto sinonimo di acuto?)

acuto/ottuso, (quindi basso sinonimo di ottuso?)

brillante/ottuso, (quindi alto sinonimo di acuto e di brillante?)

brillante/tetra, (quindi

basso sinonimo di ottuso e di tetra?)

allegro/tetra.

L'ultima opposizione, se tutte le coppie fossero perfettamente antitetiche, ci porterebbe alla sinonimia di tetra con basso, realtà che l'esperienza quotidiana nega con evidenza.

Questo viaggio fatto allo scapetto, senza intenti competitivi, nasconde, neppure

troppo, un gioco. Si

tratta di un alto-allegro per opposti

in sei passaggi.

Probabilmente si

può fare di meglio,

ma soprattutto si può

partire per un viaggio

nelle parole senza sapere bene dove andremo a finire.

Né se potremo continuare senza scandalizzare gli amici pudibondi. Esistono nel vocabolario parole che sono pericolose dal punto di vista del pudore.

Orale è una di queste. Ha troppi opposti. Scritto e pratico quando si tratta di esami, altro parola dalla polimorfia spinta, ma le cose diventano dure quando entriamo nel campo dei medicinali e incontriamo la triade orale, intramuscolare e anale, quali vie di accesso alternative per i principi attivi che vengano prescritti per uso interno la vista si annebbia quando consideriamo la doppia opposizione orale/scritto-orale/anale, che porta a convergere scritto e anale, quasi fossero sinonimi. Eppure l'accusa classica è quella di scrivere con i piedi e non con altro. Anale poi è parola che non si trova solo nelle indecristabili istruzioni per l'uso dei medicinali, nella sua natura boccaccesca, quando funge da qualificativo del sostantivo coito l'aggettivo appare in una triade diversa da quella delle Usl, nella quale fermo restando orale, intramuscolare viene sostituito da vaginale, che qui significa "non contro natura" e quindi va considerato sinonimo di "buono", o per lo meno di "corretto". Di corretto c'è anche il caffè. Che "vaginale" significhi in qualche modo "con l'aggiunta di un alcolico"?



# Guerre in mondi fantastici

di Luciano Molina

**In questi ultimi anni abbiamo assistito al vertiginoso aumento, in quantità e qualità, della letteratura fantasy (considero far parte di questa anche i fumetti).**

**Di pari passo è andato aumentando il desiderio dei lettori di essere non più spettatori passivi ma bensì soggetti attivi: ecco svilupparsi quindi sempre più i giochi di ruolo.**

**Ecco nascere anche l'interesse per il wargame tridimensionale.**

## **Ma cos'è il wargame**

tridimensionale? E, in breve, la simulazione di una battaglia, utilizzando delle miniature: dipinte, schierate a decine, a volte a centinaia, sul campo (tavolo) di battaglia. I "generali" devono manovrare le truppe, lanciarle sul nemico o assistere impotenti alla loro fuga, mentre maghi ed eroi si scontrano con mostri e demoni. Ma facciamo un passo indietro e vediamo cosa occorre per muovere i primi passi in questo hobby: delle miniature, un regolamento e (almeno) un amico con cui giocare. Le miniature fantasy si possono trovare in due scale principali, denominate, a seconda dell'altezza del pezzo, 25 e 15 mm. Quelle in 25 mm. hanno il loro punto di forza nella bellezza e ricchezza dei dettagli, inoltre la possibilità di scelta è veramente enorme,

nei cataloghi delle varie ditte vi sono migliaia di pezzi diversi, la maggior parte di questi facilmente reperibili anche in Italia.

Il regolamento più diffuso, anche nei tornei, Warhammer Fantasy Battles (prodotto dalla Games Workshop), è concepito appositamente per questa scala e, oltre a darvi tutte le regole necessarie per le battaglie, ha creato un mondo in cui poterle ambientare. Se i tornei non vi interessano e non avete problemi nel trovare "avversari" potete valutare anche Fantasy Warriors (Grenadier), altro regolamento studiato per i 25 mm, che ha il pregio di essere l'unico di cui esista l'edizione italiana (Stratelibri).

## **Sia Warhammer Fantasy Battles**

che Fantasy Warriors hanno il grande pregio di essere venduti insieme ad oltre un centinaio di mi-

niature in plastica, il che consente di iniziare subito a giocare.

In alternativa potreste scegliere l'altra scala di miniature: i 15 mm. Rispetto ai loro fratelli maggiori offrono un costo ed un ingombro (sul tavolo ed in casa) inferiori, la qualità è molto buona ed inoltre sono ormai reperibili anche in Italia.

Proprio per questi motivi nel wargame storico i 15 mm dominano ormai incontrastati. Il regolamento più usato in questa scala è Hordes of the Things (WRG), in inglese, veloce e divertente è però molto più generico degli altri già citati. Per alcuni può essere un ostacolo il pensiero di dover dipingere queste miniature, soprattutto i 15 mm, ma vi assicuro che non è poi così difficile come può sembrare a prima vista. Ovviamente non è detto che si riesca subito a dipingere pezzi come quelli che si vedono nelle vetrine dei negozi o fotografati sulle riviste, però col tempo, e soprattutto







con l'esperienza, si possono raggiungere ottimi risultati. Sia per dipingere che per giocare è di solito utile chiedere consigli a qualcuno più esperto o iniziare insieme a qualche amico con cui scambiare idee ed esperienze.

Qualsiasi scala o regolamento usiate, il mio consiglio è di non limitarsi al combattimento ma di costruire uno scenario in cui inquadrare l'azione, un antefatto e degli obiettivi da raggiungere.

Questo gioco nel gioco, che può trarre vantaggio dalle tecniche del gioco di ruolo, oltre ad essere divertente di per sé, aggiunge sapore e "pathos" alla battaglia stessa, introducendo imprevisti come fidi alleati che passano al nemico, amici carissimi che tramano alle nostre spalle ed ogni altro tipo di nefandezza.

Questo richiede qualcuno che agisca da arbitro o "game master" e vi posso assicurare che spesso questo ruolo è divertente quanto e più di quello degli altri giocatori.

## La Federazione Italiana Wargame

organizza vari tornei, al momento solo di wargame storico, ma si sta pensando ad un vero e proprio campionato nazionale di wargame fantasy.

Quasi sicuramente si useranno le regole più diffuse: "Warhammer Fantasy Battles" con miniature in 25 mm. Dato che la loro interpreta-

zione non è sempre univoca, sarà studiata un'interpretazione "ufficiale" almeno per i punti più controversi.

Sono comunque previsti per quest'anno due tornei.

• In Settembre a Torino, (la data esatta è ancora da stabilire);

il 29/30 Ottobre a Lucca.

In entrambi i casi il regolamento adottato è "Warhammer Fantasy Battles" con miniature in 25 mm. Per ulteriori contatti su questi tornei potrete inviare una busta affrancata a: Lorenzo Miele, Via Cassoni, 10 - 20111 MILANO



Nella pagina accanto: adunata dell'armata dei non morti.

In questa pagina, nell'ordine: un campione degli Elfi tenta di fermare la marea degli attaccanti. Un Nano difende l'entrata del villaggio. L'élite dei non morti: un Vampiro. Le miniature sono 25 mm di tre ditte diverse: Citadel, Grenadier, Rafm. I modelli di edifici sono Citadel.



Dato che le miniature in 15 mm (fantasy) non sono ancora molto diffuse, do qui un elenco di alcune ditte non reperibili in Italia, le cui miniature ho avuto modo di apprezzare, e che hanno un'efficiente gestione degli ordini per corrispondenza; sicuramente anche altre ditte rispondano a questi requisiti, queste sono quelle che io conosco meglio. Potrete scrivere per richiederme il catalogo, conviene accludere alla lettera un tagliando internazionale di risposta, che si può trovare negli uffici postali.

- Alternative Armies, 6 Parkway Court, Glaisdale Parkway, Nottingham NG8 4GN, Gran Bretagna
- Chariot Miniatures, 65 Bury Park Rd., Luton, Beds, LU11HD, Gran Bretagna
- Irregular Miniatures, 69a Acamb Road, Holgate, York, YO2 4EP, Gran Bretagna

Quest'ultima ditta è l'unica, che io conosco, a produrre 6 mm fantasy, il loro catalogo costa 50p per i 15 mm e 1,10 sterline per i 6 mm. Il limite principale di quest'ultima scala è l'impatto visivo decisamente inferiore rispetto alle scale maggiori. I vantaggi sono il costo irrisorio e lo spazio veramente ridotto necessario per poter giocare.

# Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 134 - GIUGNO 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio			Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio		
	☹	☺	☺		☹	☺	☺
Il numero 134 nel suo complesso (contenuti)				Balla con la storia: la battaglia di Waterloo di Casa			
La qualità tecnica				Il bridge e il suo universo di Parisi			
Il vagabondo dei limbi di Godard & Ribera				Il fascino del Black Jack di Boero			
Ghita di Thorne				Giochi in riva al mare di Flaibani			
Una probabilità su mille di Fernandez				Di opposto in opposto di Valzania			
Il Planetotide di Corben				Guerre in mondi fantastici di Molina			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				La pazza saggezza di Fiore			
News a cura de L'Eternauta				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Antefatto a cura di Gori				Lungometraggi Disney sempreverdi di Genovesi			
Posteterna				Il grande schermo su un CD di Genovesi			
Il grande cacciatore di Angiolino & Giulliano				Guerre di carta di Donadoni & Rosa			
Antepime & backstage a cura di Milan & Siena				Recensioni & notizie a cura di Genovesi & Passaro			
Rosso, rossissimo, praticamente nero di de Turrís				La "star" in vinile di un B-movie di Siena			

## Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 131 - MARZO 1994

	Dati in percentuale					Dati in percentuale			
	Scarso	Discr	Buono	Ottimo		Scarso	Discr	Buono	Ottimo
Il numero 131 nel suo complesso	0	27	60	13	Imajica a cura di Genovesi & Passaro	0	60	40	0
la copertina di Gallegio	0	20	60	20	Fantascermo a cura di Milan & Siena	20	53	27	0
La grafica generale	0	20	60	20	Color giallo, colo nero di Laura	0	53	33	14
La pubblicità	13	53	27	7	Il "realismo magico" di Alberto Bevilacqua di de Turrís	7	40	33	20
La qualità della stampa in b/n	0	13	80	7	Visitors di Antonloh	0	53	47	0
La qualità della stampa a colori	0	0	67	33	Finesire chiuse di Nerozzi	0	27	60	13
La qualità della carta	0	13	60	27	Indice di gradimento a cura dei lettori	0	27	53	20
La qualità della rilegatura	7	7	46	40					
Altor di Moebius & Batì	0	27	27	46					
La mia vita è un mazzo di violette di Dionnet & Deum	13	20	47	20					
Ozono di Segura & Ortiz	7	20	60	13					
L'amore ologramma di Lamquet	0	33	40	27					
Rivelazioni postume di Rivière & Andreas	7	20	53	20					
Posteterna	0	40	60	0					
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	40	53	7					
News a cura de L'Eternauta	7	40	53	0					
Antefatto a cura di Gori	0	60	27	13					



## LA RIVISTA DEL FANTASTICO "ETERNAUTA"

Periodico mensile - Anno XIII - N. 134  
Giugno 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tilo In-Ioppa, David Rauso, Renzo Rossi, Ugo Traini, **Traduzioni:** Paolo Accolti-Gil, Roberto Battestini, Ugo Traini, **Editore:** Comic Art S.r.l. **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma: Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.), Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Telefono 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma, **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotocife S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Thomas Kidd; **Diretti Internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione.

Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

**Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catafani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editte dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telex inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.



# Lungometraggi Disney sempreverdi

di Roberto Genovesi

*Gli Aristogatti* è datato 1970 eppure sembra realizzato oggi tale è stata la bravura di disegnatori, caratteristi, sceneggiatori nel creare questo indimenticabile capolavoro di animazione.



Il successo di un film si misura anche dalla capacità del pubblico di ricordarne i protagonisti nel tempo. Ebbene nel ripensare a *Gli Aristogatti* sono talmente tanti i divertentissimi personaggi che tornano alla mente da non riuscire ad elencarne alcuni senza pensare per questo di far torto agli altri. Una delle caratteristiche di questa splendida pellicola d'animazione è che non

esistono secondi ruoli ma solo primattori. Attorno alla suadente Duchessa (la azzeccata voce originale è di Eva Gabor), gatto di buona famiglia, e al suo innamorato O'Malley, un gattaccio da strada tanto povero quanto ardito e romantico (nella versione italiana divenuto *Romeo, er mejo der colosso*) troviamo una nutrita schiera di comparse di pri-

ma grandezza. Da Napoleone e Lafayette, i due cani della sequenza iniziale che leccero tanto entusiasmare il pubblico delle proiezioni di prova da convincere gli autori a riproporti anche in altri momenti della pellicola, fino alle dolcissime papere Amelia e Abigail. Per non parlare del gruppo dei gatti musicisti, dei micetti della famiglia, del

perfidio maggiordomo. Insomma *Gli Aristogatti* è un pezzo di storia gloriosa del cinema d'animazione. *Gli Aristogatti*, Walt Disney prod., 76', Walt Disney Home Video.

In collaborazione con:  
**Club Video Imagine 88 S.r.l.**  
via Merulana, 217 - 00185 Roma.



**IL PASTO NUDO**  
regia di David Cronenberg, 117', Vivivideo.

Il protagonista di questo film, tratto dal celebre romanzo di William Burroughs, è uno scrittore che abusa di stupefacenti e vive in una realtà popolata da esseri im-

mentale. Da un cult-book un cult-movie realizzato attraverso la sapiente regia di un maestro dell'horror e del fantastico. Da vedere almeno una volta.



**TARTARUGHE NINJA II**  
regia di Stuart Gillard, 92', Fox Video  
Il mondo si divide tra coloro che vanno in

brodo di giuggiole per i film delle tartarughe muntanti e coloro che li detestano. All'inizio deva confessarsi che anche io mi sentivo tra gli scettici ma dopo aver visto i primi due film della serie sono passato dalla parte dei fans di questi scellerati ma divertentissimi tartarugoni. Che dire dunque del terzo capitolo delle avventure di Leonardo, Raffaello, Donatello e Michelangelo? Sono divertenti, demenziali e scanzonati ed è quanto basta per passare allegramente un'ora e mezza in famiglia.

**LE CREATURE DEL BUJO**

regia di Lawrence D. Cohen, 125', Warner Home video.

Come ben sapete il sottoscritto non è un grande estimatore di Stephen King (soprattutto alla luce degli ultimi romanzi) ma bisogna ammettere che qualcosa di buono ed originale il re dell'horror lo ha pur scritto nella sua lunga carriera.

Nella lista c'è sicuramente *Le creature del buio* dal quale è stato tratto un discreto film che farà senza dubbio

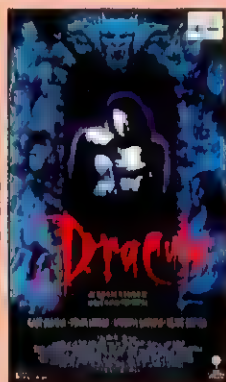


la gioia degli estimatori del buon King. La regia è dignitosa, gli attori bravi e gli effetti speciali discreti. Per un film tratto da un romanzo di Stephen King che volete di più?

**DRACULA**

regia di Francis Ford Coppola, 120', Columbia Tri-star.

Di film sul romanzo-capolavoro di Bram Stoker ne ho visti tanti. Molti apprezzabili, altri meno efficaci. Tuttavia credo che il *Dracula* di Francis Ford Coppola sia per certi versi superiore a tutti gli altri. Non è un capolavoro di regia (da Coppola ho visto fare di meglio) ma è senza dubbio il più originale, il più struggente, il più vero e il più fedele al testo. Per apprezzarne le caratteristiche occorre vederlo almeno un paio di volte perché alla prima proiezione lascia dubbiosi. Come le migliori musiche anche questo film si assapora meglio nelle sfumature alla seconda o alla terza visione. Straconsigliato.



# Il grande schermo in un CD

di Roberto Genovesi

**Siete appassionati di cinema? Passate le notti a registrare pellicole rarissime?**

**Spendete metà del vostro stipendio in videocassette?**

**Passate tutti i weekend tappati in un cinema per gustarvi il film del momento?**

**Conoscete a memoria la filmografia del vostro attore o regista preferito?**

**Se anche solo in parte corrispondete a questo identikit allora dovete infilarvi il cappotto e correre al più vicino negozio di prodotti Microsoft perchè troverete pane per i vostri denti.**

**P**er i cultori del grande schermo è arrivato *Cinemania '94* ovvero oltre 40mila film in un piccolo disco d'argento pronti per l'uso. L'aggiornamento del classico *Cinemania* che già tanto successo aveva riscosso lo scorso anno arriva fino al '92 e, quel che più conta, arriva sul mercato con un prezzo più che accettabile per la mole di notizie e dati che offre all'utente. Come al solito vaste le possibilità d'uso con un elenco di film completo di trame, notizie sulle riprese, sul regista e gli attori principali, biografie dei protagonisti, premi ricevuti, scene più importanti, musiche e spezzoni più significativi. Insomma *Cinemania '94* è una completa enciclopedia del cinema che si rivolge non solo agli appassionati ma anche, e forse soprattutto, agli studiosi, agli accademici, ai critici cinematografici e rappresenta quanto di più interessante possa offrire al momento il mercato dei CD sulla magia del grande schermo. La facilità d'uso del programma (mouse obbligatorio) è davvero impressionante così come impressionante la rapidità con la quale le informazioni possano essere carpite al computer e stampate. Abbiamo fatto una prova cercando

alla voce Alberto Sordi e subito è apparso un menù a tendina comprendente non solo la filmografia del grande Albertone ma anche tutti i file che in qualche modo potessero essere riconducibili al nostro attore e perfino i riferimenti ai registi che con lui hanno lavorato. Insomma se siete patiti di cinema e avete un PC dotato di CD-Rom dovete acquistare *Cinemania '94*. Con una sola accortezza: il programma funziona naturalmente sotto Windows e necessita di una scheda superVGA

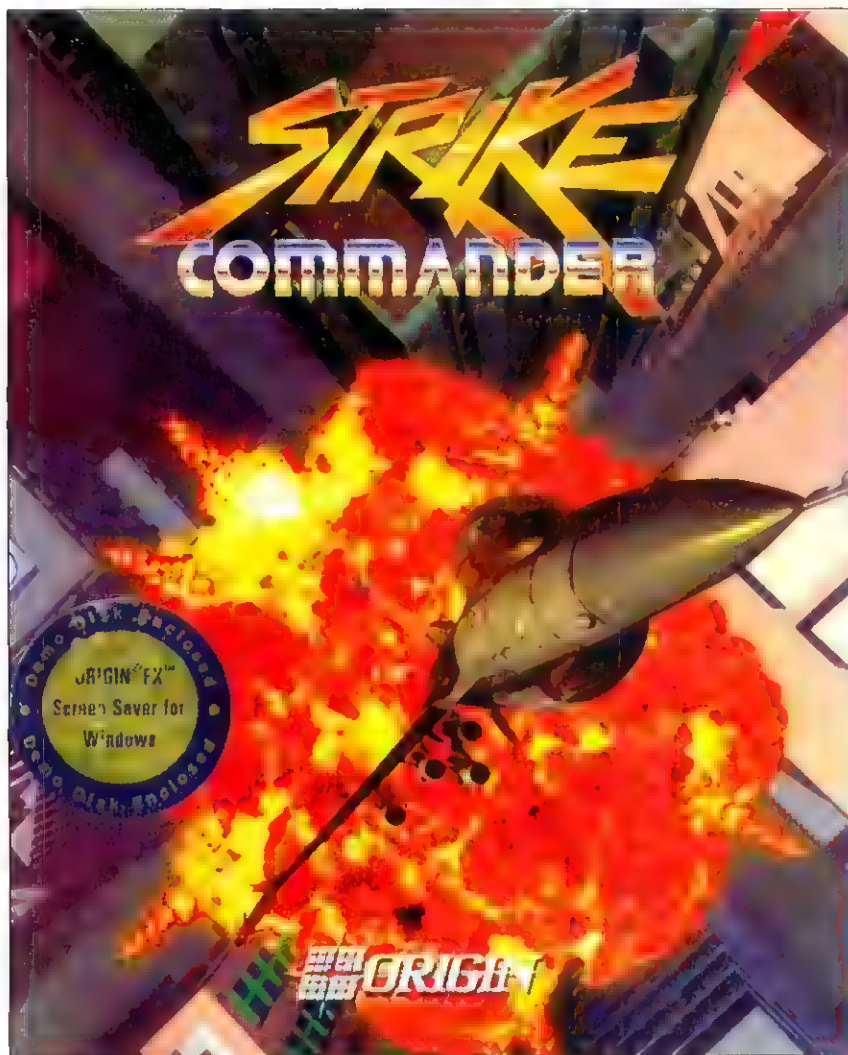
accelerata e di un CD a doppia velocità per dare il meglio sia in fatto di immagini che di colori. Abbiamo provato a farlo partire con un computer dotato di scheda VGA standard e un CD a 150 kb e lo abbiamo visto solo in bianco e nero. Dunque, prima dell'acquisto, assicuratevi che il vostro personal sia caratterizzato dagli optional richiesti. Per il resto *Cinemania '94* è ineccepibile. Complimenti davvero.

## RETROSPETTIVA: UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Quando uscì molti lo presentarono come lo stato dell'arte della simulazione bellica per computer. Attesissimo e chiacchieratissimo ricevette recensioni contrastanti. UMS della Rainbird fu per molto tempo il wargame preferito per gli appassionati dal palato fine nonostante un sistema di gioco piuttosto particolare che privilegiava senza dubbio la tecnica rispetto alla grafica. In realtà quando si parla di UMS: the universal military simulator conviene scordare discorsi di grafica







ed immagine. Il sistema di gioco di questo programma prevedeva una griglia tridimensionale dove le truppe degli eserciti contrapposti venivano rappresentate da piccoli tabelloni piantati nel terreno come paletti direzionali. Indubbiamente realistico

dal punto di vista strategico UMS peccava in fatto di godibilità visiva e creava non poca confusione dal momento che i piccoli tabelloni rappresentanti gli eserciti molto spesso, per la ristrettezza dello spazio a disposizione, si sovrapponevano gli

Esistono due tipi di simulatori di volo: quello militare che è certo il più diffuso e quello civile. Quest'ultimo ha oggi una divertente variante grazie ad una serie di programmi Microsoft per l'ambiente Windows dedicati al volo libero sulle più grandi e fascinate città del mondo. Per ora vi segnaliamo i programmi dedicati alla fantasmagorica New York, alla romantica Parigi e alla divertente San Francisco. In cosa consistono questi programmi? Non dovrete preoccuparvi di abbattere aerei nemici né di far decollare o atterrare velivoli di linea. Il vostro compito sarà solo quello di rilassarvi e concedervi una bella vacanza simulata a zonzo sui tetti di queste bellissime città. Da grande amante della verde Irlanda attendo con ansia il programma dedicato alla intellettuale Dublino. E chissà che alla Microsoft prima o poi non mi accontentino. Volete sapere quanto vi costa il biglietto di questo viaggio con la fantasia? Dalle 49 alle 75 mila lire a seconda della città scelta. Ma ne vale la pena.

uni agli altri. Cinque gli scenari predisposti: Gettysburg, Arbella, Hastings, Marston Moor e Waterloo ma l'editor consentiva una infinità di possibilità con la facoltà (figuratevi) perfino di contrapporre carriarmati a lance e spade nell'opzione fantasy della seconda edizione. Proprio questa, edita dalla Microplay e uscita sul mercato, a differenza della sorella maggiore, praticamente in sordina (ne ho viste pochissime copie nei negozi italiani) conteneva qualche interessante ritocco come, per esempio, il Planet Editor che dava al giocatore praticamente carta bianca nella facoltà di costruire scenari e battaglie. Tre gli scenari 'preeditati': le campagne di Alessandro il Grande, Assault on Fortress Europe, uno scenario fantasy e uno scenario

napoleonico.

Oggi probabilmente il sistema di UMS può sembrare in parte datato ma il fascino di questo ambizioso e pionieristico editor strategico resta ancora vivo nella nostra memoria di wargamers. Un po' come i vecchi film di Fritz Lang per un appassionato di cinema.

#### SIMULATORI DI VOLO: DAL MONITOR VERSO LE NUVOLE

Vi piacerebbe poter volare ma, come Dylan Dog, la sola idea di staccarvi dal suolo vi terrorizza? Niente paura: il computer vi viene in aiuto con i suoi potenti mezzi offrendovi oggi una vastissima scelta in campo di simulatori di volo. E da quando il CD-Rom ha affiancato il normale dischetto da PC le cose vanno ancora meglio. Come comportarsi allora? Dipende solo dai gusti personali. Se siete degli inguaribili nostalgici non potete fare a meno di provare *Aces of the Pacific* e le sue espansioni. Il simulatore della Dynamix vi mette alla guida degli aerei monoposto americani, giapponesi o tedeschi della Seconda Guerra Mondiale. Comandi intuitivi, poche regole basilari e una notevole giocabilità fanno di questo videogame uno dei migliori prodotti esistenti sul mercato.

Se però siete dei perfezionisti e amate confrontarvi anche con avversari umani oltre che con il computer vi suggeriamo il mitico *Falcon 3* della Spectrum Holobyte. Grafica eccellente, vastità di situazioni di gioco, belle musiche e azzeccati effetti speciali fanno di questo videogame quasi un capolavoro. Ho detto quasi perché in realtà il problema di *Falcon 3* non è rappresentato dalla difficoltà di gioco o dalla lunghezza – peraltro evidente – delle regole da imparare, ma da una serie di problemi di installazione che hanno fatto passare notti insonni a numerosi appassionati. Questo simulatore di F16 è comunque l'unico prodotto a comprendere l'opzione del collegamento in rete via modem e non è poco. Grande attenzione per la grafica e gli effetti la trovate in *Strike Commander* della Origin (un nome, una garanzia) distribuito dalla C.T.O. In questo caso la vostra parte è quella di un mercenario che deve confrontarsi con situazioni 'delicate' nelle zone calde del globo. Un po' difficile da giocare e lento da installare ma sicuramente



d'effetto.

Per gli incontentabili che vogliono sempre dire la loro e non amano le cose già fatte consigliamo *Flight Sim Toolkit* della Domark (distr. Leader). Ci troviamo di fronte ad un vero e proprio meccano di simulatore di volo per CD. La qualità delle immagini è ottima e la necessità di lavorare sotto Windows vi comporta più vantaggi che svantaggi.

Ancora per CD è *TFX* della Ocean (distr. Leader). Anche i simulatori di volo si adeguano ai tempi e questa volta vostro compito è quello di volare sotto la bandiera delle Nazioni Unite per mantenere la pace nel mondo. Probabilmente già mentre stiamo scrivendo qualcuno avrà immesso sul mercato un simulatore di volo migliore di quelli che vi abbiamo segnalato ma questo è il pregio di un mercato in costante evoluzione. Per la gioia del recensore e, soprattutto per quella degli appassionati.

#### NEWS

Questo mese non cominciamo la rassegna delle novità con un videogioco o un programma di utility ma con una scheda sonora che da tempo ha assunto il rango di elemento indispensabile per un PC domestico. Stiamo parlando della *Sound Blaster Multi Cd ASP*. Dietro questa sigla molto complicata si nasconde una eccellente scheda sonora completa di una serie di programmi accessori come il *Voice Assist* (per parlare con il computer invece di usare i tasti) e lo *Scheduler* (per avere un segretario

che periodicamente vi ricordi a voce gli appuntamenti). Il costo è di poco inferiore alle 500mila lire ma ne vale la pena.

L'avvento del CD-Rom ha cancellato ogni limite nelle possibilità di un PC.

La prova viene, per esempio, dalla *Software Toolworks Multimedia* che raccoglie in un disco d'argento ben 21 volumi di enciclopedia con notizie, immagini, brani cinematografici e articoli di giornale che riassumono infinite varietà di notizie: dallo sbarco sulla Luna alla solita al potere di Eltsin, dall'annuncio dello sganciamento della prima bomba atomica all'attentato a Kennedy.

L'Uomo Ragno arriva proprio dappertutto e questa volta ha raggiunto anche il mercato della console. In compagnia degli *X Men* è infatti il protagonista di un nuovo videogioco distribuito dalla Leader per Game Boy Nintendo dal titolo *Flying Edge*.

Il joystick è un elemento importante oggi per il PC. La Leader lo ha capito



ed ora lancia sul mercato una nuova serie di joystick per Commodore, Nintendo, PC e Sega che vanno dalle 30 alle 50mila lire. Si tratta dei nuovissimi ed ergonomici TecnoPlus.





# Guerre di carta

di M. Donadoni & M. Rosa

**Cominciamo subito col dirlo: la guerra è una brutta cosa. Bruttissima. Se però una battaglia viene riportata su un pezzo di cartone, se le armate sconfitte invece di sparire fra polvere sangue e fango vengono semplicemente rimosse da una piantina, se al posto del rombo dei cannoni si fa sentire solo il rotolar dei dadi, allora il combattere può diventare l'essenza stessa del gioco.**

**N**on a caso le prime manifestazioni del gioco sono simulazioni di battaglie: pensiamo a gli scacchi, al go, ai soldatini (o soldatoni) trovati in innumerevoli tombe secolari dall'Egitto alla Cina. Anche la moderna editoria del passatempo ha dedicato con incredibile successo molti dei suoi titoli a guerre grandi e piccole.

Basti pensare all'ormai venerabile Stratego, un gioco superdiffuso in tutto il mondo, o all'impareggiabile Risiko! (il punto esclamativo non è un nostro rafforzare il concetto: fa parte del marchio registrato). Si può dire che ogni anno, anche volendo tralasciare la serie dei wargame veri e propri, viene pubblicata almeno un gioco che rappresenta un evento bellico.

L'olandese Jumbo, tanto per fare un primo esempio partendo dalla mamma del già citato Stratego, ha oggi in catalogo HIGHLANDERS, la riproduzione di uno scontro fra clan in lotta per il possesso dei castelli che dominano un fiordo nordico. I giocatori hanno a disposizione grandi cavalieri e armati a volontà, coi quali creare una rete di postazioni turrite collegate fra loro grazie alle quali vincere la partita. Le regole sono abbastanza semplici, la dinamica, che prevede anche un buon uso delle capacità diplomatiche dato che si gioca meglio in quattro o cinque persone, veloce e avvincente.

Capacità diplomatiche ancor più da evidenziare in MONSTERCRAH, Arti Grafiche Ricordi, scontro fra orde orribili sull'isola della paura. Qui le armate, rappresentate da oltre seicento teschi in plastica colorata, devono affrontarsi a colpi di dadi e carte non tanto per un dominio territoriale fine a se stesso, quanto per il controllo di zone a loro volta necessarie per

ottenere punti-voto. Questi danno ogni due turni di gioco il

diritto, tramite una tanto semplice quanto drastica votazione, di eliminare uno dei dieci pretendenti al trono dell'isola. Dato che all'inizio della partita ogni giocatore ha puntato in segreto solo su alcuni dei candidati, ne consegue che dopo sette votazioni solo tre di questi sopravvivono, e chi ha puntato su di loro vince il gioco. Passando dal genere horror-fantasy a quello della fantascienza, o meglio fantapolitica, si arriva a FUTURISKO, ultimo nato della famiglia Editrice Giochi di Milano (assieme al fratellino piccolo della specie, il RISIKO POCKET).

Qualcuno, dopo il relativo insuccesso di critica di Risiko Più, temeva una ulteriore caduta di tono rispetto al grande archetipo, ed invece lo staff creativo della E.G. ha dimostrato di aver fatto un ottimo lavoro, soprattutto ascoltando quelle

esigenze del pubblico più affezionato al genere. Ne è uscito un gioco che partendo

dalle regole base di Risiko ha sviluppato nuove armi in cielo, terra e mare, nuovi obiettivi da raggiungere, e soprattutto un nuovo stimolo per cercare di

raggiungere ancora una volta la conquista del mondo grazie alle carte armi segrete e possibilità tecnologiche. A proposito di conquiste del mondo: anche il mondo antico può essere intrigante da conquistare. E per chi ama uno scontro più convenzionale, o magari più concreto? Permetteteci un consiglio: ASSEDIO! (anche qui l'esclamativo è nel marchio: sembra una caratteristica tipica dei giochi bellici enfatizzarne il nome). Come ormai da prassi la MB Giochi ha

riempito questa scatola di ogni bendio antico-militare: cannoni, cannoncini, falconetti, catapulte. E poi

castelli, polizzate, armigeni e perfino alberelli sotto cui cercare di scampare alle bordate nemiche. Le regole sono assolutamente elementari, e potrebbero essere facilmente elaborate in qualcosa di più realistico appena avendone voglia. Ma ogni tanto (sempre secondo noi eh), anche i più accaniti sostenitori della simulazione critica potrebbero con piacere lasciarsi andare all'ebbrezza della "vera" mira, al

fascino del colpo realmente caduto sulle schiere nemiche, al dramma del soldatino davvero caduto a gambe all'aria. Magari con una strizzata d'occhi complice nei confronti di un fratellino minore, o di un nipotino da agganciare in vista di più scientifiche battaglie sul cartone.





ALPHA CANIS MINOR: UN SISTEMA PLANETARIO CHE SEMBRAVA RICCO DI CRISTALLI DI SIMORIO DECIDEMMO DI DARE UN'OCCHIATA.



PRESENTAVA ALCUNE STRANEZZE.

LO SCANNER DELLE FORME DI VITA INDICAVA ERRORE IN TUTTI I CANALI.



PERO' L'ATMOSFERA ERA RESPIRABILE. IL COMANDANTE MI INVIO' A TERRA CON TRE TECNICI MINERALOGICI. IO SONO SPECIALIZZATO IN VITA ALIENA.



ERAVAMO CONTENTI DI POTERCI STRANCIARE LE GAMBE.

# IL PLANETOIDE

di Corben



LA CREATURA CHE EMERGE DAL SUOLO CI COLSE COMPLETAMENTE ALLA SPROVVISTA.

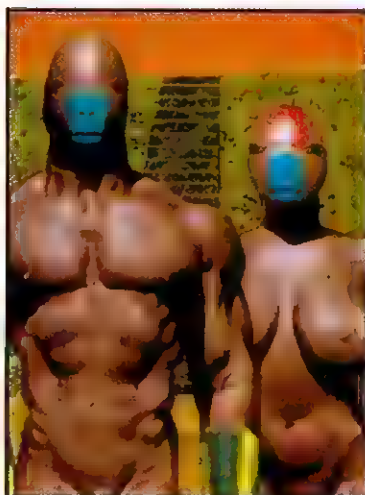
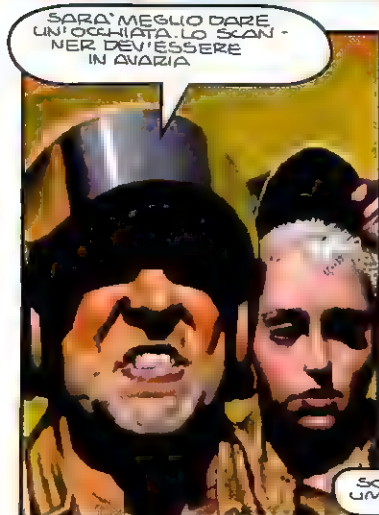
AAH!

MA CHE...?!

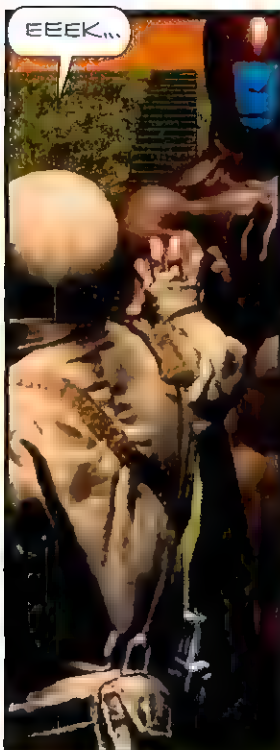
© RICHARD CORBEN 1991

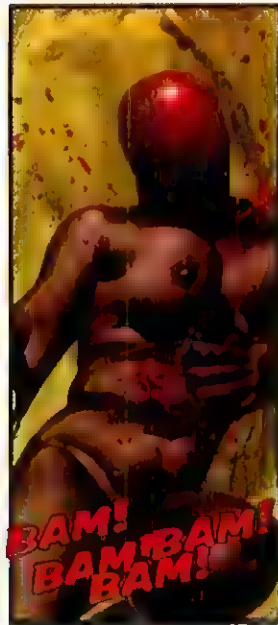
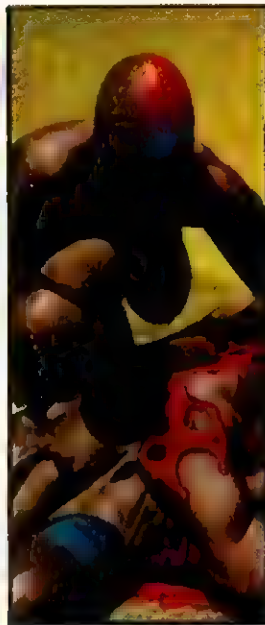












BUTCH, AIUTAMI!  
QUEL MAIALE MI  
HA ROTTO LA  
SCHIENA!



PRIMA HO  
UNA COSA DA  
FARE!



L'INCREDIBILE  
E PREZIOSISSIMO  
CRISTALLO MI  
ATTRADEVA CON MA-  
GNETISMO  
IPNOTICO



MUOVITI,  
BUTCH! PORTA-  
MI SUBITO ALLA  
NAVE! QUESTO  
POSTO NON MI  
PIACE.  
TENIAMOCI  
ALLA  
LARGA!

SSS... CRACK... NAVE  
A ESPLORATORI. SMUA-  
ZIONE DI EMERGENZA A  
BORDO! SENSORI TUTTI IN  
AVARIA! IL SUOLO SEM-  
BRA CEDERE SOTTO  
DI NOI!





A red and white striped, mushroom-shaped robot with a speech bubble and sound effects. The speech bubble contains the text: "EMERGENZA  
UN MOMENTO  
QUALCOSA  
NON VA!". At the bottom, there are red sound effects: "-SSSS-".

IL PORTELLO E' OSTRUITO. IL COMANDO DI APERTURA NON SI ATTIVA / AFFONDIAMO NELLA SABBIA!

COMANDI MANIA-  
LI... / PRESSIONE DI  
SUPERACQUE...

SSSS--

-SSSSSSSSSSSSS-

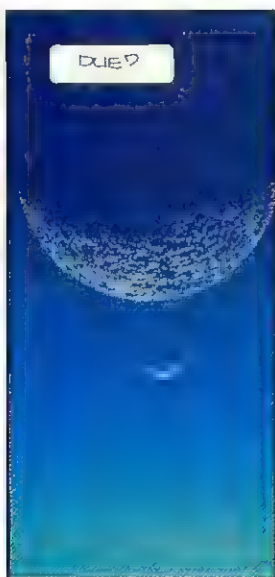
ADESSO SONO SOLA E PERDUTA  
POSSEGO UN TESORO INCALU-  
LABILE... MA A COSA MI SERVE?  
I SOGLORI PULVICINI SI TROVANO  
AD UN ANNO LUCE. NON POSSO AN-  
DARMENE DI GUA. SONO CON  
DANNATA.



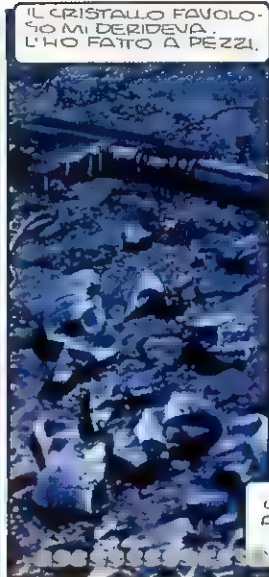
DA QUANTO STO SE-  
DUTA QUI? UN GIORNO?



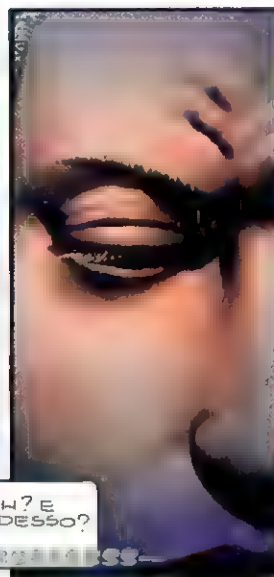
DUE?



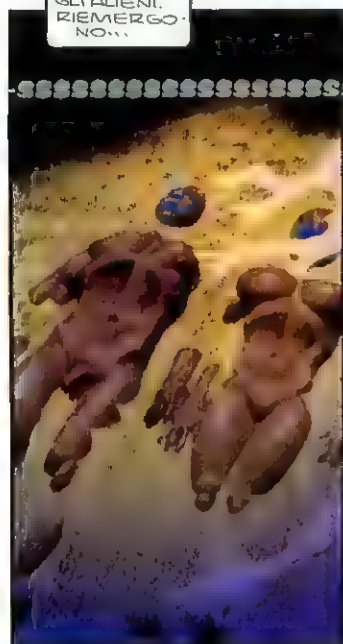
IL CRISTALLO FAVOLO-  
SO MI DERIDEVA.  
L'HO FATTO A PEZZI.



UH? E  
ADESSO?



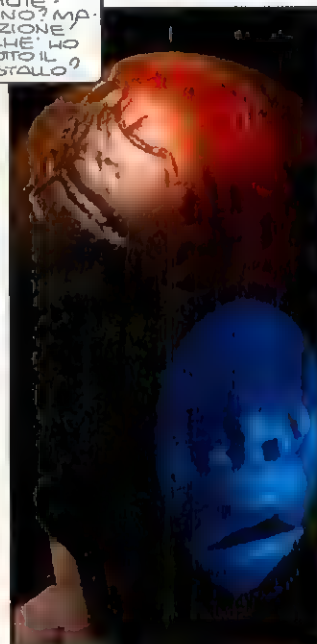
GLI ALIENI.  
RIEMERGO.  
NO...



...COME  
NUOVI!



MI AIUTE-  
RANNO? MA  
LEDIZIONE  
PERCHÉ HO  
ROTO IL  
CRISTALLO?







EHI, VOI!  
AIUTATEMI!

NOO!

AFFONDA  
QUESTA  
MERDA DI  
PIRAMIDE,  
AFFONDA

MA PERCHE  
SUCCED  
TUTTO QUE  
STO?



IL PLANE  
TOIDE E'  
VIVO!

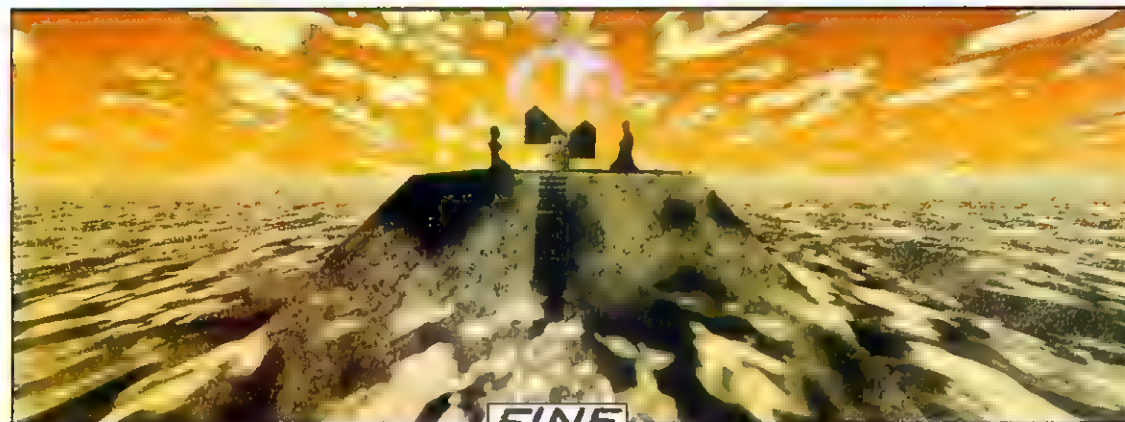


NOOOOOO!



OVORA I SUOI  
NEMICI...

" E RIGENERA I  
SUOI FIGLI!



**FINE**

# Recensioni & notizie

a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Jerry Pournelle è probabilmente il maggiore esponente della cosiddetta "fantascienza militare", quella fantascienza cioè che vede per protagonisti eserciti e soldati e si diverte ad ipotizzare i possibili sviluppi di scontri armati per cielo, terra, mare e spazio tra forze tecnologicamente avanzate.

Jerry Pournelle & Roland Green, *Soldati di ventura e Pianeta di ventura*, Mondadori, Milano 1992, 1993.

Il ciclo di Janissarics, realizzato in collaborazione con Roland Green e tradotto semplicisticamente in italiano come la saga dei Soldati di Ventura rappresenta uno degli esempi più classici di questo sottogenere letterario. I mercenari, protagonisti della serie pubblicata nella collana

"Altri Mondi", vengono trasportati assieme a soldati di altre epoche ed altre galassie sui pianeti più strani ed esotici per scoprire che anche oltre i confini della Terra impera la legge del più forte.

R.G.

Brian Stableford, *Il risveglio dei creatori*, Nord, Milano 1993, 366 pp., Lire 24.000.  
Gli appassionati italiani conoscono

Brian Stableford per il bellissimo saggio-romanzo "Il Terzo Millennio", scritto qualche anno fa in collaborazione con David Langford e pubblicato in veste di lusso dalla Mondadori. Oggi questi stessi appassionati possono apprezzare anche le doti dello Stableford scrittore di romanzi horror. *Il risveglio dei creatori* è un classico romanzo di ispirazione lovecraftiana con tanto di risveglio di antichi dei, sette

R.G.

Mike Jefferies, *Il ciclo di Elundium*, 3 voll., Nord, Milano 1991, 1992, 1993.

Sono passati secoli ormai da quando gli eserciti del re di Elundium presero parte alla grande battaglia per ricacciare le forze del Signore delle Tenebre. Di quelle gesta sopravvive solo il ricordo in un reame dove domina la politica della corruzione e degli intrighi. Ma le legioni del maligno hanno deciso proprio ora di riunirsi di nuovo e solo un bambino, Thane, può prendere le redini del regno per guidare le forze del bene alla vittoria. Perché così narra una antica leggenda.

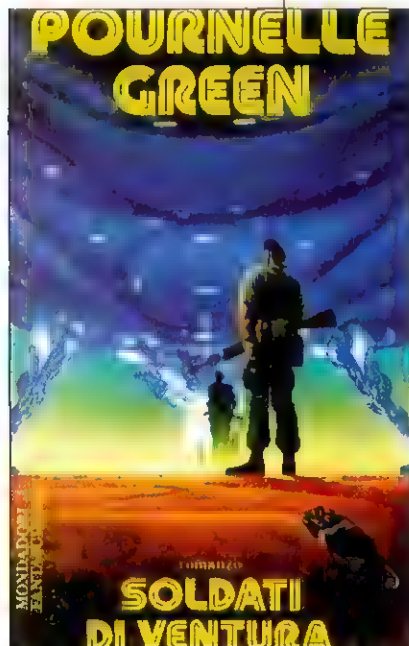
Da queste mosse prende avvio l'ormai celebre ciclo di Elundium, un *fantasy* scritto sulla falsariga della saga talkieniana del "Signore degli Anelli" da un giovane talento della narrativa fantastica anglosassone: Mike Jefferies.

La saga di Elundium si lascia leggere con discreto interesse. Jefferies è bravo a costruire l'attesa e a rafforzare le personalità dei



demoniache e

archeologi temerari. Stableford usa uno stile decisamente evocativo e la trama, pur non presentando elementi di grande novità, trascina il lettore dall'inizio alla fine. La competenza dell'autore in materia del *romance* scientifico e del gotico si fa sentire tutta in questo ottimo romanzo horror. Sicuramente uno dei più interessanti che abbiamo avuto modo di leggere negli ultimi anni.





protagonisti per renderne più vere e avvincenti le gesta nelle fasi culminanti della narrazione, ma non raggiunge l'apice narrativo di un *Lawhead*. "La strada per Underfall" (un nome che poteva essere tradotto benissimo anche in italiano visto che non è di fantasia, ma il termine inglese per definire un luogo che si trova sotto una cascata), "Il palazzo dei re" e "Le nebbie di Elundium" sono tre romanzi senza dubbio divertenti, ma mai troppo incisivi. I personaggi credibili ma mai veri, le situazioni avvincenti ma mai tali da coinvolgere l'emotività del lettore. Jefferies è sulla buona via, ma quella che ha da compiere sarà lunga anche se crediamo non troppo faticosa.

R.G.

Kim Stanley Robinson, *Costa delle Palme*, Mondadori-Interni Giallo, Milano 1994, 323 pp., Lire 30.000.

È sempre con grande piacere che annunciamo l'uscita in Italia di un romanzo di Kim Stanley Robinson e non solo per l'amicizia personale che ci lega ormai da anni a questo interessantissimo scrittore americano. Robinson incarna la figura migliore dell'autore di fantascienza: attento agli elementi più innovativi della società tecnologica non dimentica mai di riflettere sul cammino dell'uomo verso il futuro. Il suo linguaggio, romantico e dalle sfumature vagamente europee, si presta a meraviglia nell'esaltare romanzi di evidente stampo umanistico.

*Costa delle Palme* propone un mondo dove gli Stati Uniti sono appena emersi da un disastro nucleare ed ora sono un paese ridotto a poche comunità sotto la sorveglianza della neopotenza nipponica. In questo mondo solo un'oasi chiamata appunto "Costa delle Palme" sopravvive nel ricordo del passato. Ed è difficile se la società moderna è ormai guidata da computer onniscienti e la realtà virtuale è solo un gioco al quale ci si abbandona solo grazie all'uso di

droghe sintetiche. Kim Stanley Robinson al top.

R.G.

Mark Anthony & Ellen Porath, *Spiriti eletti*, Armenia, Milano 1993, 315 pp., Lire 22.000.

Mary Kirchoff & Steve Winter, *Il vagabondo*, Armenia, Milano 1994, 284 pp., Lire 22.000.

Due personaggi, quattro autori: nel gioco delle collaborazioni, la potenza del ciclo fantastico non perde, anzi guadagna in respiro e solennità. Il ciclo è quello del Raduno degli Eroi e i personaggi sono il giovane

mezz'elfo Tanis e il fabbro nano Flint Fireforge (a proposito, perché non tradurre l'appellativo con il più eufonico "Forgia di fuoco"?). In *Spiriti eletti*, i due sono protagonisti di un vero e proprio "giallo": Tanis

viene a torto accusato dei due omicidi consumati a Qualinost, la città degli elfi, e Flint fa di tutto per dimostrare la sua innocenza ed evitargli l'esilio, anche a costo di rischiare in proprio e di mettersi contro il vero assassino. Ne

*Il vagabondo*, la coppia si trova in mezzo ad un conflitto di forze soprannaturali - mercanti d'anime, creature dalle ali di fuoco, giganti, golem, folletti, scheletri animati, telepatici, fiere intangibili, esseri polimorfi -, ruotanti intorno ad un braccialetto di rame capace di influire sulla sopravvivenza dell'intera razza degli elfi marini a favorire l'accesso di un malvagio al Conclave dei Maghi. In entrambi i romanzi, la cifra stilistica è sottovalutata a vantaggio della costruzione drammatica, a tal punto che i testi in questione sembrano la versione in prosa non tanto di un *role-*

*playing*, quanto di un puzzle.

In entrambi i romanzi, si ravvisa, ancora, la filiazione letteraria dal romanzo di cappa, spada e magia, con tendenziale inclinazione al terzo elemento. In entrambi i romanzi, manca, infine, la complicità dello scrittore, la capacità di lasciarsi coinvolgere nella storia e di ricreare i lavori del lettore: si stenta a riconoscere la mano degli autori, cronisti piuttosto che autentici narratori, ligi ad ordini di scuderia che prevedono un prodotto standardizzato, essenziale, mai sopra le righe.

E.P.

#### Nasce la Società Tolkieniana Italiana

Si è costituita la **Società Tolkieniana Italiana** (via Cormor Alto 38, Udine), con il riconoscimento della "Tolkien Society" di Londra e a coronamento di lavori e contatti durati due anni. La Società patrocinerà gruppi di lavoro operanti in diverse materie: lo studio delle lingue della Terra di Mezzo, la traduzione di testi provenienti dalla Società madre, la costituzione di una biblioteca internazionale e la stesura di saggi sull'argomento. Si potrà verificare la bontà di questo lavoro in occasione dell'*Hobbiton - Una festa a lungo attesa*: è questo il nome della riunione che si terrà a San Marino fra il 3 e il 5 giugno, con ospiti d'onore Patricia Reynolds e Rikki Broom, accreditati conferenzieri, e Priscilla Tolkien, figlia dello scrittore ed



ispiratrice della T.S.

inglese. Già da ora sono aperte le iscrizioni all'associazione, per un costo di 30.000 lire annue, e alla convenzione, per la somma di 25.000 lire (15.000 lire per una singola giornata). Nel corso della manifestazione, si prevedono diverse iniziative, fra le quali: la presentazione e il torneo del gioco di ruolo de "Il signore degli Anelli"; la mostra di opere d'arte, costumi, miniature, testi, stampe e manifesti che si richiamano al mondo di Tolkien; il programma di concerti, balletti e recite d'ispirazione fantastica; la dimostrazione di arte della spada medioevale, curata dalla Taglia Ghibellina di Toscana; e, per concludere, le immaneabili riunioni conviviali, degne imitazioni della festa per il centounesimo compleanno del signor Bilbo Baggins! Concludiamo rammentando che sono a disposizione degli associati, fino ad esaurimento delle scorte, i calendari Tolkien 1994.

E.P.





# La "star" in vinile di un B-movie!

di Pierfilippo Siena

**Il personaggio riprodotto dal modello che vi andiamo a presentare questo mese rimarrà inevitabilmente del tutto sconosciuto alla maggior parte degli appassionati di modellismo e cinematografia fantastica poichè si tratta di una creatura apparsa in un film molto poco noto nel nostro paese e subito caduto nel dimenticatoio poche settimane dopo la sua uscita.**

**Q**uesto "Laserblast alien", realizzato in vinile dalla prolifica casa nipponica Biliken, riproduce per l'appunto uno dei due piloti alieni del film "Laserblast", distribuito anche in Italia con il titolo "L'uomo laser". Si tratta infatti di una pellicola prodotta da Charles Band nel 1978 e diretta dallo sconosciuto Michael Rae. Interpretato da Kim Milford, Cheryl Smith e Keenan Wynn, "L'uomo laser" racconta la storia di un ragazzo che per puro caso ritrova nel deserto un micidiale cannone laser ed una sorta di amuleto che ne permette il funzionamento, entrambi perduti dal distratto equipaggio di un'astronave aliena. Trasformato dal potere emanato dall'arma in una sorta di Mr. Hyde, il giovane distrugge tutto ciò che gli capita a tiro fino a quando i due alieni non lo

neutralizzeranno rientrando così in possesso del cannone. Sebbene si tratti di un film a basso costo girato in fretta e furia, probabilmente per sfruttare la moda lanciata da "Guerre Stellari", "L'uomo laser" contiene alcune sequenze di raffinata animazione "stop-motion". Il modellino della Biliken (nella fotografia di Bruno Fiorina assemblato e dipinto con arte da Davide Decina) è l'esatta copia di

una delle due miniature animate a "passo-uno" da David Allen e Randy Cook durante la realizzazione degli effetti speciali visivi della pellicola. Il kit si compone di ben undici pezzi (testa e collo insieme, tronco, appendice posteriore del tronco, braccio destro, braccio sinistro, artiglio destro, artiglio sinistro, gamba destra, gamba sinistra, piede destro e piede sinistro) di vinile color marrone chiaro e l'assemblaggio



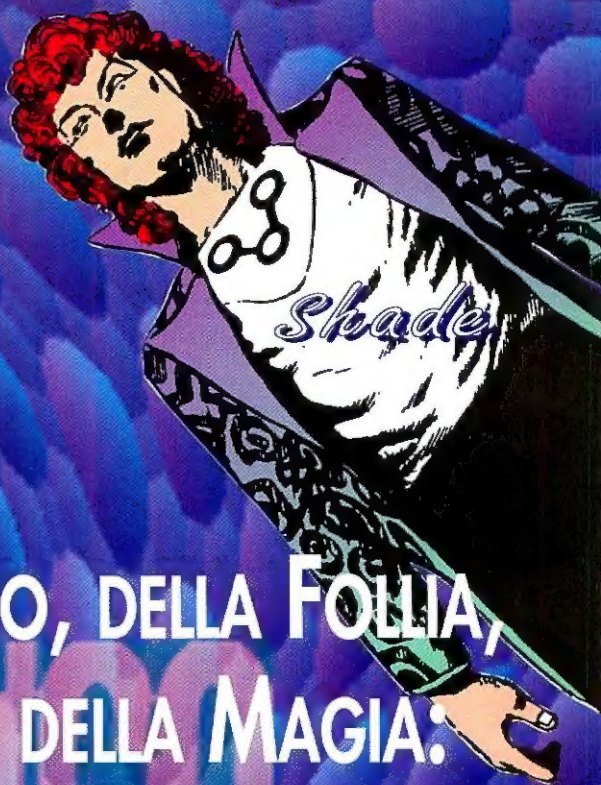
non comporta alcuna difficoltà (anche per il fatto che gambe e braccia della figura si incastrano perfettamente nel tronco e non vanno quindi staccate le fessure che altrimenti si presenterebbero). Il vinile, una resina sintetica, è un materiale che si lavora molto meglio quando è caldo in quanto è possibile tagliarlo e piegarlo con enorme facilità dopo averlo, per l'appunto, riscaldato con un asciugacapelli o immerso in acqua calda. Qualora si dovesse riscontrare sulla superficie del modello la presenza di piccoli buchi provocati dalle bolle d'aria, è consigliabile eliminarle riempiendole con lo stucco Green Putty della Squadron, a nostro giudizio ottimo per questo genere di lavori. L'unica difficoltà inerente al completamento di questo kit riguarda la colorazione poichè non tutti hanno visto il film o possiedono libri con foto a colori delle miniature originali. Premesso che sul vinile è sempre meglio utilizzare colori acrilici come i Tamiya Color Acrylic paint o i Gunze Sangyo Aqueous hobby color dopo avere lavato accuratamente tutti i pezzi con del Flory per piatti, gli occhi della creatura possono essere verniciati di nero lucido e ricoperti con due gocce di Clear Cote della Humbrol. Per quanto riguarda il corpo, quest'ultimo deve essere spruzzato di un qualsiasi marrone scuro e lueggiato. Manca nella confezione la pistola a raggi che uno degli alieni utilizza nel film. La sua autocostruzione è molto semplice ma altrettanto non si può dire del successivo adattamento, che si rende necessario per far sì che l'alieno possa impugnare l'arma, della mano con le tre massicce unghie alla forma della pistola. Nella fotografia che accompagna l'articolo, il modello è stato ambientato in un paesaggio tipicamente americano nel tentativo di ricreare una delle prime scene del film di Rae, per l'esattezza quella in cui i due alieni braccano un precedente "uomo-laser" ma poi perdono il cannone.

**"Laserblast alien", scala non specificata, prodotto nel 1988 dalla Biliken, prezzo non determinabile, informazioni reperibili presso: Kim ITO, 560 South Main Street, Suite 5W, Los Angeles, California 90013, U.S.A., tel. (213) 489-3734, fax (213) 489-1304.**





*Sandman*



*Shade*

IL MONDO DEL SOGNO, DELLA FOLLIA,  
DEL PARANORMALE, DELLA MAGIA:  
**IL FANTASTICO UNIVERSO DC**

OGNI MESE SCEGLI  
IL TUO PERSONAGGIO PREFERITO  
CON GLI ALBI:

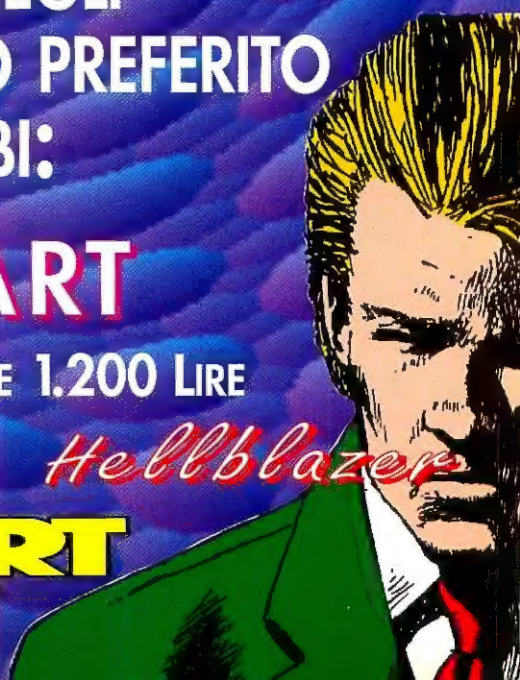
*Swamp  
Thing*

**COMIC ART**

32 PAGINE A COLORI A SOLE 1.200 LIRE

*Hellblazer*

**COMIC ART**





# IL SOGNO DI UN EROE DEI FUMETTI? DIVENTARE UN EROE DA REALTÀ VIRTUALE!!

videogames in versione  
PC e compatibili

ALL'INTERNO  
TROVERAI UN  
BUONO SCONTO DEL  
**50%**  
PER TUTTE  
LE PUBBLICAZIONI  
COMIC ART

programma delle prime uscite:

**FLASH GORDON:** Il rapimento di Dale (maggio 1994)

**MANDRAKE:** L'ombra del Cobra (giugno 1994)

**L'ETERNAUTA:** Gli invasori della Città Eterna (luglio 1994)

**YELLOW KID:** Giallo...al Circo (agosto 1994)

ogni mese in edicola  
i grandi eroi del fumetto  
in avventure interattive

marvel.com/bit!!

**Lire 9.900 cd.**

